



مرکز تحقیقات و پژوهش‌های علوم اسلامی

پژوهش‌های بنیادین فرهنگ عمومی

نمایش‌های مهلک: دل‌بستگی کودکان به حیوانات داستانی و تأثیر آن بر حیوانات واقعی

نویسندگان: مارلا وی. اندرسون و آنتونیا جی. زد. هندرسون

مرکز تحقیقات کامپیوتر علوم اسلامی

دکتر وحیده نوروززاده چگینی

چکیده:

موضوع اصلی این مقاله، نشان دادن عدم تمایز بین انسان و حیوان در دنیای فانتزی فیلم و ادبیات کودکان است، که در نتیجه‌ی بازنمایی‌های ساختگی در هوش، توانایی و خصوصیات اخلاقی حیوانات به وجود می‌آید. این مقاله از دیدگاه نظریه‌ی وابستگی، نشان می‌دهد که چگونه انسان‌ها در دوران بزرگسالی، این بازنمایی‌ها را درونی و حفظ می‌کنند و چگونه این بازنمایی‌ها بر روابط آن‌ها با حیوانات واقعی تأثیر می‌گذارد. جست‌وجوی مداوم برای یافتن سگ ایده‌آل والت دیزنی در دوران کودکی، روابط با سگ‌های واقعی را خدشه‌دار می‌کند. تلاش برای بازسازی سگ‌های فانتزی به وسیله‌ی دستکاری ویژگی‌های ژنتیکی یک سگ، نتایجی جز خطرهایی برای حیوانات واقعی نداشته است؛ به این دلیل که حیوانات واقعی، انتظارات به وجود آمده در داستان‌های کودکان را برآورده نمی‌کنند. ممکن است رفتار سگ واقعی - مثل جوییدن، کندن زمین و عوعو کردن - باعث شود که انسان‌ها آن‌ها را ترک کنند. این مقاله همراه با تغییرهای مداومی که در عرصه‌های علمی رخ می‌دهد، بحث‌های دنباله‌داری را روی مطالعه‌ی توانایی‌های انسان‌گونه‌ی حیوانات انجام می‌دهد که برجسته‌ترین این بحث‌ها، مطالعه‌ی روی برنامه‌های زبانی میمون‌هاست.

این مقاله در پایان، درباره‌ی زبان‌هایی که نسبت به حیوانات واقعی به عنوان خطاهای دوران کودکی و کج‌فهمی‌های بعدی انجام می‌شود، بحث می‌کند.

دو موضوع شباهت حیوانات به انسان‌ها و خصوصیات اخلاقی آن‌ها، اغلب براساس شیوه‌های جنجال‌برانگیز اجتماعی مرتبط با حیوانات شکل می‌گیرد. این مقاله استدلال می‌کند که انتظارات به وجود آمده از داستان‌های دوران کودکی، از جمله دلایلی است که نقشی کلیدی در تعیین شیوه‌های قابل قبول اجتماعی بازی می‌کند. در جادوی داستان‌های کودکان، تحولی عجیب پدیدار می‌شود و تمایز انسان و حیوان حل می‌شود. البته این بازنمایی‌های ساختگی منجر به زیان‌هایی نیز می‌شوند؛ زیرا آن‌ها نقش انسان‌گونه، مسئولیت و مجرمیت را در پویایی حیوانات انسان‌نما شکل می‌دهند. وابستگی به داستان‌ها و شخصیت‌های حیوانی در دوران کودکی ممکن است به صورت ناخودآگاه بر روی رفتار بزرگسالان نسبت به حیوانات تأثیر بگذارد. کودکان، عاشق داستان‌ها و شخصیت‌های فانتزی هستند. آن‌ها از طریق حکایات، شروع به درک جهان و معنا دادن به حوادث می‌کنند. هنگامی که کودکان به شخصیت‌های حیوانی در داستان‌ها وابسته می‌شوند، به شدت رمانتیک می‌گردند؛ زیرا آن‌ها را درونی می‌کنند و از این طریق، انتظارات غیرممکن نسبت به حیوانات واقعی را در خود شکل می‌دهند. در این مقاله، تأثیر بازنمایی‌ها روی حیوانات واقعی و نیز سؤال‌های علمی نشان و به شکل علمی به آن‌ها پاسخ داده می‌شود.

رسانه‌ها به عنوان منبع اطلاعات اولیه‌ی ما، نقش عمده‌ای در شکل دادن تفکر نسبت به حیوانات (لیسکا، ۱۹۹۹)، نگرش‌ها و حتی سیاست‌های عمومی ما بازی می‌کنند. (جونز، ۱۹۹۷) در سال ۱۹۹۴ مسابقه‌ای گرافیکی برگزار شد و به دلیل طرح تصویرهایی وحشیانه از سوارکاری در آن، قوه‌ی مقننه‌ی کالیفرنیا اسب‌سواری را متوقف کرد. کید و کید^۳ (۱۹۹۰) دریافتند، تفکر کودکان که به وسیله‌ی حیوانات در فیلم‌ها، تلویزیون، کتاب‌ها و مدرسه به وجود می‌آید، بر نگرش آن‌ها نسبت به حیوانات خانگی تأثیر می‌گذارد. در ادامه، تنها به نمونه‌ای کوچک در میان هزاران نمونه از خلق و بازنمایی شخصیت‌های حیوانی اشاره می‌کنیم.

داستان‌های کودکان حیوانات را عمدتاً از طریق انسان‌انگاری‌های فانتزی نمایش می‌دهند؛ به این ترتیب که حیوانات چگونه با هم ارتباط برقرار می‌کنند، چگونه فکر و به عنوان نمایندگان اخلاقی چگونه عمل می‌کنند. دیدگاه‌های علمی معاصر، در یک مسئله اتفاق نظر دارند که اگرچه حیوانات، هوشیاری عکس‌العمل ندارند، یعنی آگاه نیستند که آگاهند، اما هوشیاری محسوسی دارند، یعنی به پیرامون‌شان آگاهی دارند. (داکینز، ۲۰۰۱؛ او کانل، ۲۰۰۰؛ پیربرگ و لین، ۲۰۰۰) این نظر بسیار متفاوت از داستان‌های کودکان است که اغلب حیوانات در آن‌ها آگاه‌تر و زیرک‌تر از انسان‌ها هستند.

در فیلم سال ۱۹۹۵ «والد دیزی»^۴ به نام «بالتو»^۵ که هم‌نام شخصیت اصلی داستان است، بالتو قهرمانی ایده‌آل است؛ یک نژاد سگ و گرگ که مثال ساده‌ای از شخصیت داستان‌های دیزی و پر از فضایل اخلاقی است. بالتو بیشتر علاقه‌مند به نجات زندگی یک دختر کوچک است تا دویدن با «هاسکی»^۶ نیرومندی که جفت اوست. فیلم بالتو شرح احساسات سگی است که برای به دست آوردن داروی شفابخش، خطرهای سوز و برف زمستان را تحمل می‌کند و پس از مدتی به این حقیقت می‌رسد که او یک نژاد آمیخته است.

یکی دیگر از سگ‌های ساختگی کارتونی، «باک»^۷ است که نقشی کلیدی در داستان کلاسیک «آوای وحش»^۸ (لندن ۱۹۰۳، ۱۳) ایفا می‌کند. او الگویی الهام‌بخش و اغلب دارای قدرت اراده‌ی محض است. باک با قدرت فوق‌العاده‌اش، برای جان تورنتون^۹ بی‌بضاعت، ۱۰۰۰ پوند مورد نیاز او را به دست می‌آورد. با این حال او بسیار حساس است و به عنوان شخصیت حیوانی ایده‌آل، توانایی عاشق شدن نیز دارد. نکته‌ی جالب توجه این است که او عاشق انسان می‌شود؛ عاشق جان.

نمونه‌ی تلخ دیگر از سگ‌های بازنمایی شده، ساخته‌ی تواین^{۱۰} (۱۹۰۴) است. در این داستان غم‌انگیز، وقتی که کردار قهرمانانه‌ی او برای نجات نوزاد با تجاوزگری اشتباه گرفته می‌شود، به جای پاداش، مورد ضرب و شتم قرار می‌گیرد. وقتی که انسان در مورد مرگ یکی از توله‌های او خود را بی‌توجه نشان می‌دهد، سگ مادر در نزدیک قبر توله‌اش می‌خوابد و با خود فکر می‌کند: «دیدم که او توله‌ام را در اینجا خاک کرد و خوشحالم؛ زیرا او بزرگ می‌شود و به عنوان یک سگ خوب و زیبا نمایان می‌گردد.» (ص ۳۱) پس از اینکه هفته‌ها می‌گذرد و هیچ توله‌ای از زمین نمی‌روید، درمی‌یابیم که «ترسی در سگ مادر به وجود می‌آید» و او به زودی از شدت گرسنگی و اندوه خواهد مرد. (ص ۳۱)

اگرچه شاید یکی از برجسته‌ترین نمونه‌های حیوانات ساختگی، سگ‌ها هستند، اما چند نوع دیگر از حیوانات هم به صورت نامناسبی نمایش داده شده‌اند: شیرها و کفتارها در «شیر شاه»^{۱۱}، خرس‌ها در «خرس برادر»^{۱۲} و موجودات دریایی در «پری دریایی کوچولو»^{۱۳}. در جدیدترین فیلم «عصر یخبندان»^{۱۴} - «عصر یخبندان»^{۱۵} - یک شیر خمیده دندان خائن، یک نوع جانور شیرین پستاندار و رهبر بحث‌برانگیزشان، یک ماموت پشم‌آلود، ارزش خانواده، وفاداری و بخشش را به انسان می‌آموزند. آن‌ها سفر سختی را در پیش می‌گیرند تا کودک را به خانواده‌اش بازگردانند و با این کار انسان‌های شکارچی‌ای را که مسئول کشته شدن همسر و فرزند ماموت بودند، خجالت‌زده می‌کنند. شخصیت‌هایی که در عصر یخبندان معرفی شدند، نشان‌دهنده‌ی شکل جدیدی از تجسم شخصیت انسانی هستند. آن‌ها تجسم نهایی شخصیت انسان به صورت حیوان هستند؛ البته عیوبی نیز دارند. اسلات - جانور پستاندار - زشت و کند است، ماموت اغلب بی‌عاطفه و خونسرد است و شیر

خمیده دندان، نقشی کلیدی در جدایی نوزاد از خانواده‌اش بازی می‌کند.

فیلم‌های غیر انیمیشن کودکان نیز حیوانات خارق‌العاده را برجسته می‌کنند. سریال «ایر بود^{۲۰}»، «بود» را به عنوان اصلاح‌کننده‌ی نهایی به ستاره‌ی فیلم تبدیل می‌کند. بود سگی از نژاد نانسی درو^{۲۱} و هاردی بویز^{۲۲} است که نقشه‌های جنایتکارانه را شکست می‌دهد، زبان انگلیسی می‌فهمد و می‌تواند زمان را بگوید. آندره - شیر دریایی^{۲۳} - مثال دیگری از آرایش الگوی انسان - حیوان با ابعاد انسان‌مدارانه است. در زمانی که بسیاری از اعمال دلگرم‌کننده‌ی آندره براساس واقعیت است، وابستگی تزلزل‌ناپذیر او به صاحبانش برجسته‌تر نشان داده می‌شود. حتی زمانی که صاحبش پیر و کور می‌شود، آندره ۲۰۰ مایل شنا می‌کند و با هر جهش خود را به خانواده‌اش نزدیک‌تر می‌کند. دیگر جزئیات این سفر مثل منبع غذایی آماده، مهاجرت یا عادات ساده‌ی او در نسخه‌ای از عشق ماندگار آندره نادیده گرفته می‌شود.

فهمیدن چرایی علاقه‌ی کودکان به حیواناتی که در حکایات آن‌ها یافت می‌شود، آسان است؛ این حیوانات، شخصیت‌هایی آرمانی را ارائه می‌دهند: انسان‌های شرور و پست و قهرمانان بزرگ. آن‌ها شخصیت‌هایی هستند که موجب تسخیر قلب‌ها می‌شوند. بالتو مثل سگ‌های قهرمان دیگر، نمونه‌ای قابل تحسین است. او عبارت «بهترین دوست انسان» را با مفهومی جدید و با تبدیل شدن به بهترین دوست انسان القا می‌کند. به طور خلاصه این داستان‌ها، شخصیت‌های غیرممکنی را می‌آفرینند: شخصیت‌هایی که به کودکان معرفی می‌شوند، در ارتباطات تصویری داخل می‌شوند و در حکایات نمایان می‌گردند. پاسخ عاطفی به این شخصیت‌ها درباره‌ی چگونگی ارائه‌ی آن‌ها، ممکن است توانایی‌های انتقادی ما را تحت تأثیر قرار دهد. در حالی که بیشتر شرکت‌کنندگان در پروژه‌ی دیزنی، اعمال نفوذ عمده‌ی دیزنی را در زندگی خود انکار می‌کردند (فیلیپس^{۲۴}، ۲۰۰۱)، پروژه‌ی جهانی دیزنی نشان داد که خاطرات آن‌ها از دیزنی بسیار مثبت است و تحقیق درباره‌ی این غول سرگرمی را تابو می‌داند. (واسکو^{۲۵} و میهن^{۲۶}، ۲۰۰۱) این حالت تدافعی نشان می‌دهد که حکایات کودکان تا چه حد، مقدس دانسته می‌شوند. در بخش بعد جست‌وجو می‌کنیم که چه‌طور این نمایش‌های مقدس در طول زندگی مورد حمایت قرار می‌گیرند.

درونی کردن بازنمایی‌ها: وابستگی به شخصیت‌های حیوانی

وابستگی عاطفی به حکایات کودکان به طور چشمگیری پایدار است. تصویر شخصیت‌های حیوانی می‌تواند در سال‌های زیادی باقی بماند و کتاب‌های خاصی در طول زندگی بازخوانی شوند. (الکساندر^{۲۷}، میلر^{۲۸} و هنگست^{۲۹}، ۲۰۰۱) نظریه‌ی وابستگی بالبی^{۳۰} (۱۹۷۹) پایه‌ی نظری را در چرایی امکان آن فراهم می‌کند. بالبی الگوی مؤثر درونی را برای توضیح این ریسمان‌های قوی و مؤثر معرفی می‌کند و اینکه کودک با این الگوها رشد می‌کند. نتیجه‌ی دلبستگی به تصویرهای ساختگی در دوران کودکی، گسترش بازنمایی‌های درونی یا الگوهای مؤثری است که باعث شکل گرفتن، تغییر، پویایی و حفظ تصاویری از خود و دیگران در طول زندگی انسان می‌شود. نکته‌ی اصلی الگوهای درونی این است که آن‌ها به راستی الگوهای مؤثری هستند که با تجربه شکل داده می‌شوند. کروول^{۳۱} و همکارانش می‌نویسند: «نمایش‌های وابستگی در مواجهه با تجربه‌های واقعی آشکار می‌شوند.» (کروول، تربوکس^{۳۲} و واترز^{۳۳}، ۲۰۰۲) اگرچه الگوهای مؤثر درونی سازگار هستند اما به آسانی تغییر نمی‌کنند و این تداوم نسبی ممکن است بر روابط بعدی و عملکرد انسان تأثیر بگذارد. از سخنان خود بالبی است: «هر الگوی نمایشی از تصویرهای وابستگی که در طول دوران کودکی و نوجوانی ساخته می‌شود، منجر به ارتباط غیرقابل تغییر در دوره‌ی بزرگسالی می‌گردد.» (ص ۱۴۱) و اغلب با وجود شواهدی مکرر از این الگوی نامناسب ادامه می‌یابد. چنین ادراکات و انتظارات مغرضانه‌ای است که منجر به اعتقادات اشتباه، انتظارات نادرست و اعمال نامناسب می‌شود. (ص ۱۴۲)

حجم زیادی از تحقیقات، دوام الگوهای مؤثر داخلی را تأیید می‌کنند. (بارکز^{۳۴}، داگ^{۳۵}، پرایس^{۳۶} و لایرد^{۳۷}، ۱۹۹۹؛ کارلسون^{۳۸}، اسروف^{۳۹} و اگلند^{۴۰}، ۲۰۰۴) این الگوهای پایدار بر سیستم‌های اعتقادی، رفتارهای وابسته‌گونه و تعیین اقدامات آینده تأثیر می‌گذارد. اگرچه افراد به دلیل استفاده‌ی آگاهانه یا ناآگاهانه از این الگوها، اغلب از بازنمایی‌های دوران کودکی (که ممکن است در روابط بزرگسالان تکرار شوند و تأثیر قدرتمندی روی رفتار کودکان ما بر جای بگذارند) بی‌اطلاع هستند.

کار بالبی، بخش بزرگی از تحقیق را پیش برده و نظریه‌ی وابستگی او برای توضیح دسته‌ای از پدیده‌های روانشناسی مورد استفاده قرار گرفته است. نکته‌ی اصلی این بحث، رفتار کودکانی است که به این داستان‌ها وابسته می‌شوند. نظریه‌ی وابستگی توسط الکساندر و همکارانش (۲۰۰۱) به عنوان یک پیوند عاطفی پایدار و قوی به یک داستان خاص مطرح شده است. (ص ۳۷۴) گروه الکساندر با تمرکز روی گسترش جنبه‌های عاطفی دریافتند که رفتارهای بنیادین وابستگی در روابط کودکان به تدریج به وجود می‌آید. کودکان به طور عادی داستان‌های یکسانی را چندبار در روز مشاهده می‌کنند، با کتاب‌های مورد علاقه‌شان می‌خوانند و وقتی که از تماشای فیلم مورد علاقه‌ی خود می‌شوند، تسلیم‌ناپذیر می‌شوند. علاوه بر این، این

محققان دریافته‌اند که کودکان دو ساله، وابستگی عاطفی قوی‌تری نسبت به این داستان‌ها دارند و نوشتند که تنها حداقل میزان وابستگی برای دل‌بسته شدن به این داستان‌ها کافی است.

تحقیقات نشان می‌دهد که توانایی کودکان در تمایز بین فانتزی و واقعیت به آهستگی صورت می‌گیرد. کودکان سه ساله می‌توانند یک واقعیت زبانی را از یک دروغ زبانی تشخیص بدهند و کودکان شش ساله همیشه قادرند فریب‌های کلامی را بفهمند. (لی^{۴۱}، کامرون^{۴۲}، داکت^{۴۳} و تالوار^{۴۴}، ۲۰۰۲) با این حال برای کودکان نه ساله، دریافتن واقعیت از فریب‌های غیر کلامی جذابیت دارد. علاوه بر این، هریس^{۴۵} (۱۹۹۱)، به نقل از لی و همکاران، (۲۰۰۲) می‌گوید: کودکان کم‌سن با وجود داشتن توانایی برای درک سریع بین واقعیت و فانتزی، ممکن است که هنوز از قوانین حاکم بر انتقال بین این دو قلمرو نامطمئن باشند. (ص ۱۲۲) به علاوه، ممکن است توانایی کودکان برای تمایز بین شکل واقعی از فانتزی به طور ناخواسته موجب خطر شود، حتی در نوجوانان، زیرا ما شخصیت‌های حیوانی انسان‌نما را عادی جلوه می‌دهیم.

در مطالعه‌ای که در سال ۲۰۰۳ از شرح ارتباطات خانوادگی فیلم‌های دیزنی انجام شد، (تانر^{۴۶}، هادوک^{۴۷}، زیمرمن^{۴۸} و لوند^{۴۹}، ۲۰۰۳) استدلال کردند که پیام غالب این فیلم‌ها این است: هر جایی که یک مرد و یک زن همدیگر را ملاقات می‌کنند، عشق غیرقابل اجتناب است. آن‌ها این موضوع را با اشاره به ویکسی^{۵۰} و تود^{۵۱} از فیلم «روپاه و سگ شکاری^{۵۲}» بیان کردند. اگرچه ویکسی و تود، مرد و زن انسانی نیستند، اما دو روباه نر و ماده‌اند. (تانر و همکاران) همچنین ممکن است آفرینندگان حکایات کودکان از جلوه‌های ویژه‌ای نیز استفاده بکنند تا فاصله‌ی بین واقعیت و فانتزی را مبهم‌تر نمایند. فیلم انیمیشن «بالتو»، با ملاقات غیرانیمیشنی یک دختر کوچک و مادر بزرگش با بالتو در پارک مرکزی نیویورک شروع می‌شود و به پایان می‌رسد و به یکباره قهرمان‌سازی کردار بالتو برجسته می‌شود و واقعی بودن داستان را تقویت می‌کند.

الکساندر و همکارانش (۲۰۰۱) نشان می‌دهند، هنگامی فاصله‌ی بین واقعیت و فانتزی از بین می‌رود که کودکان داستان‌های جدیدی را درباره‌ی تجارب خودشان می‌یافتند که مثل شخصیت‌های داستان‌هایی هستند که به آن وابسته شده‌اند. در نهایت آنچه مهم است، این نیست که کودکان شخصیت‌های حیوانی را واقعی تلقی می‌کنند، بلکه وابستگی آن‌ها به این شخصیت‌ها مهم است. دیویس^{۵۳} (۱۹۹۷) می‌گوید: «به نظر نمی‌رسد دانستن اینکه بعضی چیزها خیالی هستند، در قدرت درک کودکان تأثیر بگذارد.» (ص ۱۳) در حالی که الکساندر و همکارانش بیان می‌کنند که کودکان دو ساله وقتی می‌بینند مادر بامبی گریه می‌کند، آن‌ها هم گریه می‌کنند. به عبارت دیگر اگرچه کودکان ممکن است حقیقت این کارتون‌ها را تشخیص دهند و خصوصاً بدانند که آن‌ها واقعی نیستند، ولی هنوز ممکن است نسبت به خارج شدن از دنیای فانتزی بی‌میل باشند. هریس (۱۹۹۱)، به نقل از دیویس، (۱۹۹۷) گفته است: «کودکان بالاتر از ۷ و ۸ سال، توانایی درک ابعاد یک فانتزی یا حیوانات تخیلی را دارند و قادرند خودشان آزمایش کنند که موجوداتی خیالی داخل جعبه نیستند. با این حال آن‌ها هنوز نسبت به گذاشتن انگشتان‌شان در جعبه بی‌میل هستند که مبادا آن حیوانات انگشتان‌شان را بگزند. شاید همین بی‌میلی و ترس آن‌هاست که چرایی وابستگی به نمایش‌های حیوانات ساختگی را توضیح می‌دهد که قادرند چنین نفوذ پایداری را به دست آورند.» (ص ۱۳)

پیامدهای ارتباط انسان و حیوانات داستانی

شخصیت‌های حیوانی ساختگی، توانایی القای شیوه‌های اجتماعی را در جهت منافع حیوانات واقعی دارند. بلونت^{۵۴} (۱۹۷۴: ۲۵۱) گزارش می‌دهد که «زیبای سیاه^{۵۵}» اثر آنا سول^{۵۶}، تأثیر مثبتی بر رفتار با اسب‌ها داشت و به منسوخ کردن عنان برای آن‌ها کمک کرد. (عنان، تسمه‌ای چرمی روی یراق درشکه‌ی اسب است که برای نگه داشتن سر اسب در یک موقعیت نامناسب و غیرطبیعی طراحی شده است.) به نظر می‌رسد درشکه‌های بزرگ، که در روزگاری متداول بود توانمندی و سلطنت اسب را بیشتر می‌کرده است. «زیبای سیاه» با روحی انسانی بالا می‌رود؛ با «تحمل یک زندگی آشفته با جرأت و صبر زیاد.» (ص ۲۵۰) در نتیجه بلونت استدلال می‌کند: «خواندن درباره‌ی رنج کشیدن‌های اسب بدون تأثیر گرفتن از آن غیرممکن است؛ زیرا صدایی انسانی شنیده می‌شود.» (ص ۲۵۱) به طور مشابه، فیلم «ویلی آزاد^{۵۷}» دیزنی، داستان یک پسر و یک نهنگ قاتل است که از نام عمومی «کیکو^{۵۸}» برای وال قاتل الهام گرفته که به حیات وحش برمی‌گردد.

سایمونز^{۵۹} (۲۰۰۲) استدلال می‌کند که نمونه‌های قوی انسان‌انگاری، توانایی مبارزه با شیوه‌ای که درباره‌ی تحرک حیوان انسان‌گونه فکر می‌کنیم، دارد. (ص ۱۲۰) او این‌گونه استدلال می‌کند که فیلم «بیب^{۶۰}» (۱۹۹۵)، داستان بچه‌خوکی است که فکر می‌کند سگ گله است. او نمونه‌ای از انسان‌انگاری قوی در چندین استراتژی است که در فیلم برای برجسته کردن رنج زندگی حیوانات در یک جهان انسانی یا پاسخ به تفاوت‌های بین حیوان و انسان استفاده می‌شود. سایمونز بسیاری از انسان‌انگاری‌ها را در ادبیات کودکان، بی‌اهمیت تلقی می‌کند. (ص ۱۱۹) با این حال (به این دلیل که در این افسانه‌ها، اخلاقیات از تجارب حیوانات یا ارتباطات واقعی بین انسان و حیوان آموزش داده نمی‌شود) او پیشنهاد می‌کند که این بازنمایی‌های انسان‌انگاره همراه افرادی برای رفتار با حیوانات در جهت وظیفه‌ای مثبت قرار بگیرد و اخلاقیات



را آموزش دهد. حتی احتمال دارد که این نمایش‌های ساختگی بتوانند وضعیت‌ها و رفتارهایی را نسبت به حیوانات در یک الگوی مثبت منتقل کنند. با این همه اگر ما در نظر بگیریم که گروه‌هایی با رویکردی مثبت و رفتارهایی به سود حیوانات شخصیت‌پردازی کنند- مثل گیاه‌خواران اخلاقی و فعالان حقوق حیوانات- در حالی که در حاشیه‌ی جریان اصلی جامعه قرار گرفته‌اند، به نظر می‌رسد که اغلب این درس‌های آموخته شده با نام سرگرمی از دلسوزی‌های آنان زیانبارتر هستند.

واقعیت این است که حیوانات واقعی شبیه به شخصیت‌های داستانی نیستند. بسیاری از مراقبت‌های فعلی ما از حیوانات، با ارزیابی توسعه‌ی بخش‌هایی که شبیه به انسان هستند، مورد انتقاد قرار می‌گیرند. وقتی انتظاری که از بازنمایی‌های اشتباه پدید می‌آید، برآورده نمی‌شود، ارتباط ما با حیوانات واقعی تحت تأثیر قرار می‌گیرد. ما تلاش می‌کنیم به موضوعی که در انتظارات ما دیده می‌شود، شکل دهیم و یا منبع ناامیدی را از بین ببریم.

بازآفرینی سگ دیزنی: تأثیر روی سگ‌های واقعی

در فرهنگ معاصر غرب، پیوندی بین حیوانات واقعی و صاحبان آن‌هاست که در بهترین حالت اغلب بسیار رقیق و شکننده است. کوگان^{۶۱} و وینی^{۶۲} (۱۹۹۸) برای آزمایش پیوندهایی که بین انسان‌ها و حیوانات خانگی‌شان توسعه می‌یابد، چشم‌انداز نوعی وابستگی را در نظر می‌گیرند. این تحقیق نشان داد هنگامی که یک سگ، به نمایش‌های درونی شده‌ی صاحبش و چیزی که باید باشد، وابسته می‌شود، پیوندها نسبتاً ثابت هستند و در مقابل، انتظارات غیرواقعی و مشکلات رفتاری، دو دلیل اصلی برای شکستن پیوندها بودند. دونالدسون^{۶۳} (۱۹۹۶) استدلال می‌کند که انتظارات غیرواقعی از رفتار حیوانات در نتیجه‌ی اشتباهی است که رفتار نرمال و مناسب سگ، بد و نامناسب تلقی می‌شود. عملاً این بدان معناست که یک سگ واقعی ممکن است نه مستحق تحسین برای نجات زندگی یک کودک در حال غرق باشد و نه شایسته‌ی محکومیت به خاطر جویدن یک جفت کفش. به عنوان نمونه دونالدسون می‌گوید: «به محض اینکه شما هوش و اخلاق را می‌بخشید، مسئولیتی را نیز همراه با آن می‌بخشید. به عبارت دیگر، اگر سگ بداند خراب کردن مبلمان نادرست است و محتاطانه و بدخواهانه آن را انجام دهد، به یاد می‌آورد که کار نادرستی انجام داده و احساس گناه می‌کند. پس احساس می‌شود که او سزاوار تنبیه است، این طور نیست؟ بسیار خوب، این تنها چیزی است که سگ‌ها به آن می‌رسند، مقدار زیادی تنبیه.» (ص ۱۳)

بسیاری از ما به سگ والت دیزنی وابسته‌ایم؛ بنابراین اعمال بشری را به سگ واقعی نسبت می‌دهیم که منجر به عواقب بدی می‌شود. (دونالدسون) محققان تخمین می‌زنند، تعداد یک سوم مرگ سگ‌ها در ایالات متحده، مربوط به سگ‌هایی است که در سرپناه‌ها نگه داشته می‌شوند. (مارستون^{۶۴} و بنت^{۶۵}، ۲۰۰۳)

این ریسمان‌های حیوانی- انسانی شکست خورده، حداقل از جنبه‌ی روابط انسانی محکم‌تر هستند؛ زیرا برخی حیوانات به صاحبان‌شان وابسته هستند. (توپال^{۶۶}، میکوسی^{۶۷}، سانی^{۶۸} و دوکا^{۶۹}، ۱۹۹۸) سگ‌ها از این نظر، به عنوان یک حیوان خانگی، بی‌نظیرند؛ آن‌ها متمایل به افزایش وابستگی بیشتر به هم‌تایان انسانی خود هستند تا همجنسان خودشان. (توپال و همکاران) تحقیقات نشان می‌دهد که اگر به سگ‌ها فرصت داده شود، ترجیح می‌دهند که با انسان‌ها معاشرت کنند تا با دیگر سگ‌ها. (مارستون و بنت، ۲۰۰۳ با استناد به توپر^{۷۰} و همکاران، ۱۹۹۶) بنابراین در هنگام غفلت صاحبان و ترک یا طرد این حیوانات از سرپناه‌شان، آن‌ها باید رنج این پیوند شکسته را تحمل کنند.

اشتیاق ما نسبت به دیدن انتظاراتمان از سگ واقعی منجر به اعمالی می‌شود که علاقه به انسان‌نمایی را افزایش می‌دهد. (سرپل^{۷۱}، ۲۰۰۳) اعمالی که برای تولید شخصیت‌های مورد علاقه‌ی انسان‌ها به طور گسترده‌ای در فرهنگ غرب مورد قبول واقع شده‌اند، عبارتند از: الف- پوشاندن لباس‌های طرح‌دار به حیوانات. ب- نقص عضو فیزیکی مثل بریدن دم و کوتاه کردن گوش. ج- تغییرات کامل آرایش‌های ژنتیکی. نتیجه‌ی این تغییرات اغلب این است که به دلیل تقاضاها و انتظاراتی که از نوزاد انسان دارند، از سگ‌های جوان، حیواناتی می‌سازند که به عنوان جایگزینی برای کودکان باشند.



(لارنس^۳، ۱۹۸۶) آن‌ها همچنین رنج‌های زیادی را برای سگ‌ها به وجود می‌آورند. بولداگ^۳‌های انگلیسی به طور ژنتیکی به موجودی تبدیل گشته‌اند که تغییر شکل‌های فیزیکی بی‌شماری را متحمل شده‌اند. این سگ‌ها از بی‌خوابی، تنفس زیاد و مرگ زودهنگام به خاطر فقدان اکسیژن رنج می‌برند. علاوه بر این، به خاطر مدل بولداگ که دارای سر بزرگ غیرعادی و ران‌های کوچک متناسب است، باید به صورت سزارین به دنیا بیاید. سرپل بیان می‌کند: «نژاد بولداگ معادل یک قطار طوفان زده است.» (ص ۹۳)

انسان‌ها دستکاری ژنتیکی روی حیوانات را منحصر به خصوصیات فیزیکی نکرده‌اند. سرپل استدلال می‌کند که صفاتی چون صداقت و وفاداری در نتیجه‌ی یک تربیت دقیق به وجود می‌آید. از قضا این شیوه‌ی پرورش، منجر به بروز بسیاری از مشکلات رفتاری نیز شده است: الف- مشکلات مربوط به رهاسازی در پرورش سگ‌ها که اختصاص به یک شخص دارد. ب- مشکلات پرخاشگری در سگ‌ها که البته منجر به حفاظت از انسان می‌شود. ج- اختلالات اجباری وسواس‌گونه در سگ‌ها که منجر به انرژی بالا و فعالیت آن‌ها می‌شود؛ سطح فعالیتی که به ندرت با سبک زندگی صاحبان مدرن‌شان سازگار است. (ماگفورد^۴، ۱۹۹۵)

بنابراین به نظر می‌رسد که در تلاش برای خلق سگ ایده‌آل- مثل بالتو و باک- و نیز برخورد با سگ‌های واقعی شکست خورده‌ایم. علاوه بر این، حیوانات واقعی فقط با عواقب تاریک و سرد انتظارات ما روبه‌رو نمی‌شوند، بلکه با تغییر نگاه از عرصه‌ی خانگی به عرصه‌ی علمی نشان می‌دهد که روابط متناقض ما با حیوانات باعث زیان قابل توجهی نسبت به آنان شده است.

سؤالات علمی و پاسخ‌های انسان‌انگاره: در جست‌وجوی مؤلفه‌ی انسان

در دهه‌های اخیر، مدافعان حقوق حیوانات با الهام از پیتر سینگر^۵ آزمایش‌های علمی را که سالانه منجر به مرگ و رنج حدود ۵۰ میلیون حیوان در آزمایشگاه‌های ایالات متحده می‌شود، به مبارزه خواندند. (شاپیرو^۶، ۱۹۹۸) تحقیقات روانشناسی به خصوص روی انتقاد جالب توجهی متمرکز شده است. سینگر (۱۹۹۰) می‌گوید که اگر حیوانات بسیار شبیه به انسان باشند، تحقیقات روی حیوانات را می‌توان توجیه کرد. اما چگونه می‌توانیم تحقیقات دردناکی را روی حیواناتی که از نظر اخلاقی نیز اجازه ندارند شبیه به انسان باشند، توجیه کنیم؟ برخی محققان پزشکی استدلال می‌کنند که استفاده از بعضی پژوهش‌ها روی حیوانات موجه است، زیرا زندگی حیوانات، ارزش‌های یکسانی مثلاً به لحاظ سلامتی با انسان ندارد. (فاکس^۷، ۱۹۸۶، ۳) اخلاقیات به عنوان یک معیار اخلاقی با این ادعا که حداقل در این راه مهم، حیوانات شبیه ما نیستند صحبت می‌کند. وقتی که حیوانات، انتظارات تولیدشده از داستان‌های کودکان را برآورده نمی‌کنند، قضاوت ما درباره‌ی حیوانات واقعی را در تمامی ابعاد به خطر می‌اندازد. در عرصه‌ی علمی، پیامدهایی در بحث‌های دنباله‌دار بر روی مطالعه‌ی انسان‌انگاری و توانایی‌های انسان‌گونه‌ی حیوانات مشهود است.

نمونه‌ی کلاسیک این موضوع در پدیده‌ای در سال ۱۹۰۴ در اسپانی به نام «هانس باهوش»^۸ دیده شد که با هیجانی مفرط روی توانایی‌های آشکار او در فهم ریاضی و درک شفاهی تأکید می‌شد. (پی فانگست^۹، ۱۹۶۵) داستان هانس باهوش در یک کار غیرعملی علمی خلاصه می‌شود که با کوتاه‌بینی روش‌های علمی و تعصب انسان درباره‌ی توانایی‌های حیوانات مورد شتاب‌زدگی قرار گرفت. محققانی که گرفتار روش‌شناسی خود بودند، بیشتر از اینکه توانایی‌های طبیعی قابل ملاحظه‌ی هانس را بستانند، تنها در پی انکار انعکاس این فرضیه‌ی پوچ بودند که هانس به طور معمول قادر به انجام فعالیت‌های بشری نبوده است. آن‌ها بیان کردند که هانس به طور طبیعی قادر به اجرای عملکردهای شناختی از علم حساب و زبان نیست. علاوه بر این، هانس، مورد بررسی پرسش‌کنندگان زبان حرکات بدن^{۱۰} قرار گرفت. زبان بدنی که برای سؤال‌کنندگان و تمام تیم ۱۴ نفره‌ی دانش‌آموختگان پزشکی، دانشمندان و استادانی که برای بررسی این پدیده‌ی نامحسوس فرستاده شده بودند، بسیار جزیی بود. در پایان، آکادمی اعتقاد چندانی به اثبات هوش هانس نداشت. ارتباط اسب‌های وحشی تنها به

دانستن شماره‌ها و زبان خلاصه نمی‌شد، بلکه آن‌ها تقریباً با خواندن نشانه‌های بدنی جفت گله‌شان، با ایجاد سلسله مراتب، پیدا کردن آب و غذا و اعلام خطر با هم ارتباط برقرار می‌کنند. (بادیانسکی^{۸۱}، ۱۹۹۷؛ هایت^{۸۲}، ۱۹۹۸) در واقع تدبیرهای ارتباطی هانس باهوش بیشتر از بازرسان انسانی خود بود؛ به طوری که او شماری از انسان‌های باهوش را برای مدت طولانی فریب داد.

اصطلاح پدیده‌ی هانس باهوش (زمانی که محققان توانایی‌های انسانی را به حیوانات نسبت دادند) در برنامه‌های زبانی معاصر هنوز زنده است. هربرت تراس^{۸۳} در انکار یافته‌های اصلی او درباره‌ی قابلیت‌های زبانی نوام چامسکی^{۸۴}، اولین کسی بود که در برنامه‌ی زبانی میمون‌ها دخالت کرد و نشان داد که به آسانی می‌توان رفتار حیوانی را به عنوان رفتاری انسانی تفسیر کرد. (به نقل از بادیانسکی، ۱۹۹۸: ۱۵۲) بادیانسکی استدلال می‌کند که یکی از دلایل سوءتفسیرها که ممکن است موجب اختلال در پروژه‌های زبانی میمون‌ها شود، توجه به درجه‌ی بالای افکار واهی است که در برخی از این پروژه‌ها آشکار است. (ص ۱۵۲) تراس اضافه می‌کند: «من واقعاً می‌خواهم با یک شامپانزه ارتباط برقرار کنم و از دید یک شامپانزه به جهان نگاه کنم.» (به نقل از بادیانسکی، ص ۱۵۳) شاید یکی از بزرگ‌ترین چالش‌های پیش روی محققان درباره‌ی زبان پستانداران، انتظارات و احساسات درونی آن‌هاست که به طور بالقوه منجر به گزارش‌ها یا تفسیرهای نادرست می‌شود. (یومیگر- سبوک^{۸۵} و سبوک^{۸۶}، ۱۹۸۰)

یک مثال طنزآمیز از این افکار واهی در یکی از کتاب‌های کودکان دیده شده که یکی از معلم‌های داوطلب تراس آن را نوشته است. در این کتاب، پیچ و تاب‌های پایانی (که تراس، نتیجه‌گیری‌های علمی قبلی‌اش را با توجه به توانایی زبانی چامسکی انکار کرده بود) حذف شده بود. پایان خوش این داستان این است که چامسکی حقیقتاً به برقراری ارتباط اندیشیده بود.

یومیگر- سبوک و سبوک (۱۹۸۰) گزارش می‌دهند که ارتباط عاطفی محسوسی در دانشمندانی که درگیر پروژه‌های زبانی پستانداران بودند، دیده شده است (ص ۷) که با شور و اشتیاق زیادی از طرف مردم مواجه شدند. (بادیانسکی، ۱۹۹۸) به فوتز^{۸۷} (۲۰۰۴) و اصطلاح ارتباط جادویی او نسبت به واشو^{۸۸} شامپانزه توجه کنید: «واشو به من آموخته است که... شخصیت اشخاص چیزی است که به ما ارتباط دارد و این شخصیت فراتر از طبقه‌بندی‌های نوعی است، واشو به من آموخته است که تکبر انسان به دیگر موجودات بسیار کشنده است؛ به خصوص وقتی که با جهل انسان ترکیب شده باشد... او به من آموخت که شفقت یکی از عزیزترین صفات اخلاقی ماست و باید ارزش آن را بالاتر از دیگر صفاتی چون هوش و نبوغ بدانیم.» به نظر می‌رسد که سحر و جادو محدود به جهان دیزنی نیست. میلر^{۸۹} (۱۹۷۸) ادعا می‌کند که «جنبه‌های جادویی

یا شبه فانتزی ایده‌های انسان و انتظارات او می‌تواند درست باشد.» (به نقل از یومیگر- سبوک و سبوک، ۱۹۸۰: ۵۵) در رابطه‌ی بین فوتز و واشو، از جادو نام برده شده است. علاوه بر این، سوچ رامباک^{۹۰} و لوین^{۹۱} (۱۹۹۴) که در دهه‌های اخیر بر روی پروژه‌های زبان پستانداران کار می‌کنند، گزارش می‌دهند: «دو سال اول زندگی یک میمون چیزی مثل زمان جادویی است... اگر انسان‌ها تلویزیون تماشا کنند، میمون‌ها هم بیشتر از آنکه فقط بخواهند تصویرهای نوری را ببینند، می‌آیند تا الگوهای روی صفحه‌ی نمایش را به عنوان بازنمودهایی از افراد دیگر و دیگر میمون‌ها در مکان‌های مختلف ببینند. احساسی از تخیل و روایت آشکار می‌شود تا اینکه آن‌ها به داستان‌های تلویزیون علاقه‌مند می‌شوند و به عنوان کودکان انسان منسوب می‌گردند.» (ص xii)

ادعای سوچ رامباک و لوین که می‌گویند کنزی^{۹۲} نام میمون مورد بحث- تصویرهای سوسوزنده‌ی روی صفحه‌ی تلویزیون را که به صورت بازنمایی هستند می‌بیند، توجه ما را به این نکته‌ی مهم جلب می‌کند که حیوانات تنها قربانیانی نیستند که در نمایش‌های نادرست حکایات کودکان ظاهر می‌شوند. تجسم خانواده در فیلم‌های دیزنی نیز اغلب بسیار ساده و مثبت است، زیرا پایانی خوش و غیرواقعی را ارائه می‌دهند (تانر و همکاران، ۲۰۰۳)، در حالی که تجسم منفی آن‌ها از بیماران روانی ممکن است غیرواقعی و کلیشه‌ای تلقی شود. (لاوسون^{۹۳} و فوتز، ۲۰۰۴: ۳۱۲)

اجرای کلیشه‌ای از نقش‌های جنسیتی نیز عملی عادی در روایات کودکان است. تصویر سوگ در ادبیات کودکان متمایل به تقویت نقش‌های جنسیتی مرد پرهیزگار و زن گریان است. (مور^{۹۴} و ما^{۹۵}، ۱۹۸۷) کودکان نیز اغلب بد نشان داده می‌شوند. در فیلم «کودکان جاسوس»^{۹۶} که در سال ۲۰۰۱ ساخته شد، کودکان را می‌توان به درستی به عنوان کودکان خارق‌العاده‌ی



که به راحتی قادر به فتح دشمنان بزرگسال خود هستند، توصیف کرد.

ما نویسندگانی را که داستان‌های‌شان را از شخصیت‌های خارق‌العاده- حیوان و انسان- پر می‌کنند و تصویرهای‌شان را با بازنمایی‌های واقع‌گرایانه محدود می‌کنند، نویسنده‌ی کودکان نمی‌نامیم. البته منظور ما این نیست که تمام بازنمایی‌ها بد هستند؛ بلکه منظور ما جلب توجه به چگونگی تصویرهای غیرواقعی از حیوانات است که روی ما تأثیر می‌گذارد و به نظر می‌رسد که رویکرد متعادل نسبت به حیوانات در روایات کودکان مناسب‌تر است. بسیاری از ناآگاهی‌هایی که متوجه تأثیرهای بازنمایی شخصیت‌های انسانی است، منجر به حکایات جدیدی می‌شود (مثل تأثیر اخیر مجله‌های نوجوانان که دختران را در همه‌ی اندازه‌ها و رنگ‌ها به تصویر می‌کشند) و رفتارهای نوعی حیوانات را که در داستان‌های کودکان نباید یک پایان جادویی داشته باشد، جشن می‌گیرند و آن را توسعه می‌دهند.

در نهایت، موضوع قابل بحث این است که ادعای سوچ رامباک و لوین (۱۹۹۴) که می‌گویند کنزی تصاویر تلویزیون را به شکل بازنمایی می‌بیند، می‌تواند اثبات شود. اگرچه به نظر می‌رسد که پستانداران بازنمایی‌هایی را برای خود می‌سازند، اما معلوم نیست چه بازنمایی‌هایی را به تصویر می‌کشند. (سادندورف^{۹۷} و وایتن^{۹۸}، ۲۰۰۱) شاید گفتن این مسئله منصفانه نباشد اما اگر میمون‌ها از طریق رسانه‌ها قادر به درونی کردن تصاویر بازنمایی‌های انسان باشند، بعید است که انتظارات ناامیدکننده‌ی آن‌ها به همین ترتیب روی انسان‌ها تأثیر بگذارد.

نتیجه‌گیری: پیامدها و علل بازنمایی‌ها

واضح است بسیاری از عوامل وجود دارد که تصمیم فرد را برای رها کردن یک سگ تحت تأثیر قرار می‌دهد؛ یک طرفدار حقوق حیوانات علیه آزمایش‌های حیوانی را به وجود می‌آورد، یا روش علمی شخص را بر روی جست‌وجوی قابلیت‌های انسان مانند در حیوانات اختصاص می‌دهد. گفته شده که بازنمودهای درونی براساس شخصیت‌های محبوب در داستان‌های کودکان منجر به انتظارات ساختگی می‌شود که رفتار مناسب با حیوانات را تشکیل می‌دهد. تصور کنید که اگر داستان‌های کودکان به منزله‌ی پلی بین ایده‌آل و واقعی بودند، جایی که سگ‌ها مثل سگ‌های واقعی رفتار می‌کردند تا این حد متفاوت نبودند و این حیوانات فانتزی به عنوان مجوزی برای چشم‌پوشی از رنج حیوانات واقعی نبودند.

متأسفانه بیان تمرکز بر مهارت‌های طبیعی یک حیوان از انجام آن آسان‌تر است. در صورتی که حیوانات قادر به صحبت کردن و آواز خواندن نباشند، چه اتفاقی برای سحر و جادوی داستان‌ها می‌افتد؟ این سؤالی منصفانه و دردسرساز است که تاکنون مشکل انسان‌نگاری را برجسته‌تر کرده است. اگر ما حیوانات را از دیدگاه خود درک کنیم، چگونه می‌توانیم آن‌ها را به طور کامل بشناسیم؟

با بررسی تصاویر فرهنگی، بیکر^{۹۹} (۱۹۹۳) استدلال می‌کند که حیوانات، خود را به ما این گونه ارایه نمی‌دهند، بلکه ما خودمان آن‌ها را به این شکل نشان می‌دهیم. در نتیجه، بازنمایی‌های حیوانات براساس علایق بشر به وجود آمده‌اند و نمی‌توان در همه حال ادعا کرد که درست باشند. نظر گادی^{۱۰۰} (۱۹۹۸) را درباره‌ی فیل در نظر بگیرید. این گونه نیست که ما فیل‌ها را ارایه بدهیم، بلکه فیل‌ها خودشان را معرفی می‌کنند. آن‌ها خود را بیشتر در ارتباط با جهان خود می‌بینند نه جهان ما. وقتی خوانندگان می‌بینند که این موجودات خارق‌العاده جهانی را دارند که هیچ ارتباطی به واقعیت انسان و یا ارزش‌ها ندارند، مجبور می‌شوند که با موجودات نامرئی روبه‌رو شوند. در واقع انسان‌ها مهم هستند، فقط به این دلیل که تهدیدهای ناشی از وحشی‌گری از جانب آن‌ها مطرح می‌شود. با این حال با وجود تلاش گادی که به ما نشان داد دنیای حیوانات از طریق چشم حیوانات به گونه‌ی دیگر است، هیچ یک از ما و از جمله گادی نمی‌تواند بدانند که تاکنون فیل‌ها واقعاً چه چیزهایی را تجربه کرده‌اند.

جدا از ناتوانی ما برای نشان دادن دقیق تجربه‌ی حیوانی، بیکر (۱۹۹۳) نیز به شیوه‌ای گسترده و متناقض اشاره می‌کند که در آن از حیوانات به عنوان نماد استفاده می‌کنیم. این موضوع اجازه می‌دهد تا به تفسیر بدتری از داستان‌های کودکان شکل بدهیم. در زندگی روزمره، ما از حیوانات برای اهداف خود- در کار کردن برای ما، سرگرم کردن ما و تغذیه‌ی ما- بهره برداری می‌کنیم. ساده بگوییم که استفاده از حیوانات برای گفتن داستان‌های بشر به طور یکسانی در خدمت مقاصد ماست که عواطف انسانی را جذاب‌تر و پیچیده‌تر می‌سازند؛ عواطفی که حیوانات ممکن است حتی تجربه هم نکرده باشند.

براساس عقیده‌ی رایج به نظر می‌رسد که سنین بلوغ، باعث ملایم شدن دلبستگی عاطفی می‌شود، اما کودکان پس

از دوران بلوغ نیز این دلبستگی را نسبت به شخصیت‌های حیوانی احساس می‌کنند. ما این موضوع را مطرح می‌کنیم که دلبستگی‌های عاطفی کودکان، نسبت به فرایند بلوغ غیرقابل نفوذ است. تحقیقات نشان می‌دهد که دلبستگی به بازنمایی‌ها و شخصیت‌های ساختگی به طور قابل ملاحظه‌ای در سرتاسر عمر پایدار است و هیچ ارتباطی بین دلبستگی و سن وجود ندارد. (اسکارف^{۱۱} و بارتولومه^{۱۲}، ۱۹۹۴) علی‌رغم بی‌اهمیت بودن این شخصیت‌ها، آن‌ها تأثیر قابل توجهی در راه گسترش بازنمایی‌های درونی کودکان دارند. بازنمایی‌های همراه‌کننده تا حد زیادی راه ارتباط برقرار کردن بزرگسالان با حیوانات را تحت تأثیر قرار می‌دهند. ممکن است افراد بزرگسال امیدوار باشند که آن‌ها حیوانات را از خاطرات و رؤیاهای خود درک می‌کنند یا اینکه ممکن است از اعتقاد به این رؤیاهای برنجد، اما این حقیقت باقی می‌ماند: حیوانات در داستان‌های کودکان توهم هستند. این توهمات ثابت می‌کند که حیوانات فانتزی هرگز نمی‌توانند تحقق یابند. پس در این راهی که ما با حیوانات خانگی مان رفتار می‌کنیم، علم‌مان را عملی می‌کنیم و پاسخ‌های مان را شکل می‌دهیم، این حیوانات هستند که رنج می‌برند.

پی‌نوشت:

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 1. Liska | 36. Price |
| 2. Jones | 37. Laird |
| 3. Kidd and Kidd | 38. Carlson |
| 4. Dawkins | 39. Sroufe |
| 5. O'Connell | 40. Egeland |
| 6. Pepperberg | 41. Lee |
| 7. Lynn | 42. Cameron |
| 8. Walt Disney | 43. Doucette |
| 9. Balto | 44. Talwar |
| 10. Husky: یک نوع سگ اسکیمو | 45. Harris |
| 11. Buck | 46. Tanner |
| 12. Call of the wild | 47. Haddock |
| 13. London | 48. Zimmerman |
| 14. John Thornton | 49. Lund |
| 15. Twain | 50. Vixey |
| 16. Lion King | 51. Todd |
| 17. Brother Bear | 52. The Fox and the Hound |
| 18. The Little Mermaid | 53. Davies |
| 19. Ice Age | 54. Blount |
| 20. Air Bud | 55. Black Beauty |
| 21. Nancy Drew: نوعی نژاد سگ | 56. Anna Sewell |
| 22. Hardy Boys: نوعی نژاد سگ | 57. Free Willy |
| 23. Andre the Seal | 58. Keiko |
| 24. Phillips | 59. Simons |
| 25. Wasko | 60. Babe |
| 26. Meehan | 61. Kogan |
| 27. Alexander | 62. Viney |
| 28. Miller | 63. Donaldson |
| 29. Hengst | 64. Marston |
| 30. Bowlby | 65. Bennet |
| 31. Crowell | 66. Topal |
| 32. Treboux | 67. Miklosi |
| 33. Waters | 68. Csanyi |
| 34. Barks | 69. Doka |
| 35. Dodge | 70. Tuber |

71. Serpell
72. Lawrence
73. Bulldog
74. Mugford
75. Peter Singer
76. Shapiro
77. Fox
78. Clever Hans
79. Pfungst
80. Body Language
81. Budiansky
82. Houpt
83. Herbert Terrace
84. NimChimsky
85. Umiker-Sebeok
86. Sebeok
87. Fouts
88. Washoe
89. Miller
90. SevegeRumbaugh
91. Lewin
92. Kanzi
93. Lawson
94. Moore
95. Mae
96. Spy Kids
97. Suddendorf
98. Whiten
99. Baker
100. Gowdy
101. Scharfe
102. Bartholomew

References

- 1- Alexander, K. J., Miller, P. J., & Hengst, J. A. (2001). Young children's emotional attachments to stories. *Social Development*, 10 (3), 374-397.
- 2- Baker, S. (1993). *Picturing the beast: Animals, identity and representation*. Manchester: Manchester University Press
- Blount, M. (1974). *Animal land: The creatures of children's fiction*. London: Hutchinson & Co Ltd.
- 3- Bowlby, J. (1979). *The making and breaking of affectional bonds*. London: Tavistock Publications, Ltd.
- 4- Budiansky, S. (1998). If a lion could talk: animal intelligence and the evolution of con-

sciousness. New York: The Free Press.

5- Budiansky, S. (1997). *The nature of horses: Exploring equine evolution, intelligence, and behavior*. New York: Free Press.

6- Burks, V. S., Dodge, K. A., Price, J. M., & Laird, R. D. (1999). Internal representational models of peers: Implications for the development of problem behavior. *Developmental Psychology*, 35 (3), 802-810.

7- Carlson, E. A., Sroufe, L. A., & Egeland, B. (2004). The construction of experience: A longitudinal study of representation and behavior. *Child Development*, 75 (1), 66-83. *Pernicious Portrayals* • 311

8- Crowell, J. A., Treboux, D., & Waters, E. (2002). Stability of attachment representations: The transition to marriage. *Developmental Psychology*, 38 (4), 467-479.

9- Davies, M. M. (1997). *Fake, fact, and fantasy: Children's interpretations of television reality*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

10- Dawkins, M. S. (2001). Who needs consciousness? *Animal Welfare*, 10, S19-29.

11- Donaldson, J. (1996). *The Culture clash*. Berkeley: James & Kenneth, Publishers.

12- Fouts, R. (2004, April 10). <http://www.friendsofwashoe.org/>. Taken from the world wide web, April 10, 2004.

13- Fox, M. A. (1986). *The case for animal experimentation*. Berkeley: University of California Press.

14- Gowdy, B. (1998). *The white bone*. Toronto: Harper Collins.

15- Houpt, K. A. (1998). *Domestic animal behavior for veterinarians and animal scientists* (3rd ed.). Ames: Iowa State University Press.

16- Jones, D. (1997). The media and policy decisions affecting animals. *Anthrozoös*, 10 (1), 8-13.

17- Kidd, A. H., & Kidd, R. M. (1990). Social and environmental influences on children's attitudes towards pets. *Psychological Reports*, 67, 807-818.

18- Kogan, L. R., & Viney, W. (1998). Reported strength of human-animal bonding and method of acquiring a dog. *Psychological Reports*, 82, 647-650.

19- Lawrence, E. A. (1986). *Neotony in*



تجارت کا پیور علم اور سادگی

- American perceptions of animals. *Journal of Psychoanalytic anthropology*, 9 (1), 41-54.
- 20- Lawson, A., & Fouts, G. (2004). Mental illness in Disney animated films. *Canadian Journal of Psychiatry*, 49 (5), 310-314.
- 21- Lee, K., Cameron, C. A., Doucette, J., & Talwar, V. (2002). Phantoms and fabrications: Children's detection of implausible lies. *Child Development*, 73 (6), 1688-1702.
- 22- Liska, J. (1999). Communicating nature: Wild animals in the living room. *Anthrozoös*, 12 (2), 88-95.
- 23- London, J. (1903). *The call of the wild*. London: Octopus Books Ltd.
- 24- Marston, L. C., & Bennett, P. C. (2003). Reforging the bond towards successful canine adoption. *Applied Animal Behaviour Science*, 83, 227-245.
- 25- Moore, T. E., & Mae, R. (1987). Who dies and who cries: Death and bereavement in children's literature. *Journal of Communication*, 37 (4), 52-64. 312 • Marla V. Anderson and Antonia J. Z. Henderson
- 26- Mugford, R. (1995). Canine behavioural therapy. In James Serpell (Ed). *The domestic dog: Its evolution, behavior, and interactions with people* (pp. 139-152). Cambridge: Cambridge University Press.
- 27- O'Connell, S. (2000). Animal consciousness. *Biologist*, 47 (4), 207-210.
- 28- Pepperberg, I. M., & Lynn, S. K. (2000). Possible levels of animal consciousness with reference to grey parrots (*Psittacus erithacus*). *American Zoologist*, 40, 893-901.
- 29- Pfungst, O. (1965). *Clever Hans: The horse of Mr. Von Osten*. Toronto: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Phillips, M. (2001). The global Disney audiences project: Disney across cultures. In
- 30- J. Wasko, M. Phillips, & E. R. Meehan (Eds). *Dazzled by Disney? The global Disney audiences project* (pp. 31-61). New York: Leicester University Press.
- 31- Savage-Rumbaugh, S., & Lewin, R. (1994). *Kanz: The ape at the brink of the human mind*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- 32- Scharfe, E., & Bartholomew, K. (1994). Reliability and stability of adult attachment patterns. *Personal Relationships*, 1, 23-43.
- 33- Serpell, J. A. (2003). Anthropomorphism and anthropomorphic selection—Beyond the “cute response”. *Society and Animals*, 11 (1), 83-100.
- 34- Shapiro, K. J. (1998). *Animal models of human psychology: Critique of science, ethics, and policy*. Toronto: Hogrefe & Huber Publishers.
- 35- Simons, J. (2002). *Animal rights and the politics of literary representation*. New York: Palgrave.
- 36- Singer, P. (1990). *Animal Liberation* (2nd ed.). New York: Random House, Inc.
- 37- Suddendorf, T., & Whiten, A. (2001). Mental evolution and development: Evidence for secondary representations in children, great apes, and other animals. *Psychological Bulletin*, 127 (5), 629-650.
- 38- Tanner, L. R., Haddock, S. A., Zimmerman, T. S., & Lund, L. K. (2003). Images of couples and families in Disney feature length animated films. *The American Journal of Family Therapy*, 31, 355-373.
- 39- Topal, J., Miklosi, A., Csanyi, V., & Doka, A. (1998). Attachment behavior in dogs (*Canis familiaris*): A new application of Ainsworth's (1969) strange situation test. *Journal of Comparative Psychology*, 112 (3), 219-229.
- 40- Tuber, D., Miller, D. D., Caris, K. A., Halter, R., Linden, F., & Hennessy, M. B. (1999). Dogs in animal shelters: Problems, suggestions, and needed expertise. *Psychological Science*, 10 (5), 379-386. Pernicious Portrayals • 313
- 41- Twain, M. (1904). A dog's tale. In R. Caras (Ed.), *Roger Caras' treasury of great dog stories* (pp. 20-31). New York: New Galahad Books.
- 42- Umiker-Sebeok, J., & Sebeok, T. (1980). Questioning apes. In T. A. Sebeok & J. Umiker-Sebeok (Eds). *Speaking of apes: A critical anthology of two-way communication with man* (pp. 1-59). New York: Plenum Press.
- 43- Wasko, J., & Meehan, E. R. (2001). *Dazzled by Disney? Ambiguity in ubiquity*. In J. Wasko, M. Phillips, & E. R. Meehan (Eds). *Dazzled by Disney? The global Disney audiences project* (pp. 329-343). New York: Leicester University Press. 314