



Research Paper

Future Rehabilitation and Change in Metaphors and Myths; an Old Example of A Sleeping Beauty Story

Amir Nazemi¹ , Maryam Javan Shahraki¹, *Ahmad Boroumand Kakhki² , Aghileh Mahmoudzadeh², Nima Sheivandi²

1. Member of the Scientific Board of the Future Thinking Group, Research Center for National Scientific Policy, Tehran, Iran.

2. PhD. Student in Future Thinking, Research Center for National Scientific Policy, Tehran, Iran.

Use your device to scan
and read the article online



Citation: Nazemi A, Javan Shahraki M, Boroumand Kakhki A, Mahmoudzadeh A, Sheivandi N. (2020). [Future Rehabilitation and Change in Metaphors and Myths; an Old Example of A Sleeping Beauty Story (Persian)]. *Journal Strategic Studies of Public Policy*; 9(33), 228-251.



Received: 16 Aug 2018

Accepted: 26 Jan 2020

Available Online: 01 May 2020

Key words:

Causal Layered Analysis,
Ancient Narrative, Future
study

ABSTRACT

This paper explores the possibility of change in the future by changing the mind - set of its creators. For this purpose, the effect of stories on the attitude of children as one of the most important channels of content transfer (as one of the main creators of the future) has been studied. On this basis, considering the role of myth and metaphors in the formation of current society approaches, it can change attitude and vision in the next generation to have an alternative future. In this paper, using casual layered analysis method, the testing of two research hypotheses, different film versions of film and animation were analyzed by Walt Disney's "Sleeping Beauty", which was built for 55 years by the Disney company. It seems that in the new narrative, key concepts or schemas requiring change, such as xenophobia, democracy, respect for nature, the concept of true love, absolutism, and ethnic, racial and gender attitudes, are presented in a different way from the original narrative for children. The results of the research were evaluated in the first step in the focal group and then by using a questionnaire. The results show that the key shortcomings have undergone a change in the more modern version. The change that is based on the casual layered analysis method can lead to a different future formation

* Corresponding Author:

Ahmad Boroumand Kakhki

Address: Research Center for National Scientific Policy, Tehran, Iran.

E-mail: a.borumand@outlook.com

مقاله پژوهشی

بازآفرینی آینده و تغییر در استعاره‌ها و اسطوره‌ها: نمونه موردی کهن‌روایت زیبای خفته

امیر ناظمی^۱، مریم جوان شهرکی^۱، احمد برومند کاخکی^۲، عقيله محمودزاده^۲، نیما شیوندی^۲

۱. عضو هیئت علمی گروه آینده‌اندیشی، مرکز تحقیقات سیاست علمی کشور، تهران، ایران.

۲. دانشجوی دکتری گروه آینده‌پژوهی، مرکز تحقیقات سیاست علمی کشور، تهران، ایران.

چکیده

تاریخ دریافت: ۲۵ مرداد ۱۳۹۷

تاریخ پذیرش: ۶ بهمن ۱۳۹۸

تاریخ انتشار: ۱۴ اردیبهشت ۱۳۹۹

این مقاله به بررسی امکان تغییر در آینده از طریق تغییر در ذهنیت سازندگان آن پرداخته است. بدین منظور تأثیر داستان‌ها (به عنوان یکی از مهم‌ترین کانال‌های انتقال محتوا) بر نگرش کودکان (به عنوان یکی از اصلی‌ترین سازندگان آینده) مورد بررسی قرار گرفته است. بر این اساس با فرض نقش اسطوره‌ها و استعاره‌های موجود در شکل‌گیری رویکردهای جامعه فعلی می‌توان با بازتعریف داستان‌ها و افسانه‌ها، باعث تغییر نگرش و ذهنیت در نسل بعدی شد تا آینده‌ای بدیل به همراه داشته باشد. در این مقاله با استفاده از روش تحلیل لایه‌های علت‌ها و آزمودن دو فرضیه تحقیق، روایت‌های مختلف فیلم و انیمیشن از کهن‌روایت «زیبای خفته» که به فاصله ۵۵ سال توسط کمپانی دیزنی ساخته شده، مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. به نظر می‌رسد در روایت جدید، مفاهیم کلیدی همچون بیگانه‌هراسی، دموکراسی، احترام به طبیعت، مفهوم عشق حقیقی، مطلق‌گرایی و نگرش‌های قومی، نژادی و جنسیتی با رویکردی متفاوت از روایت اصلی برای کودکان ارائه شده است و از آن‌ها به عنوان طرح‌واره‌های نیازمند تغییر، استفاده شده است. نتایج تحقیق در گام نخست در گروه کانونی و سپس با استفاده از پرسش‌نامه، مورد ارزیابی قرار گرفته است. نتایج نشان می‌دهد که طرح‌واره‌های کلیدی در روایت مدرن‌تر دچار دگرگونی شده‌اند که بر اساس روش تحلیل لایه‌های علت‌ها، این امر می‌تواند با تغییر ذهنیت در کودکان منجر به شکل‌گیری آینده‌ای متفاوت شود.

کلیدواژه‌ها:

تحلیل لایه‌های علت‌ها، کهن‌روایت، آینده پژوهی

* نویسنده مسئول:

احمد برومند کاخکی

نشانی: تهران، مرکز تحقیقات سیاست علمی کشور، گروه آینده‌پژوهی.

پست الکترونیکی: a.borumand@outlook.com

مقدمه

نگاهی بلندمدت و راهبردی، بازیگران بالقوه‌ای که می‌توانند در کانون توجه و تغییر ذهنیت قرار گیرند، کودکان سرنوشت‌ساز هستند. مجاری و کانال‌های زیادی برای ارتباط گرفتن با کودکان وجود دارد که ادبیات داستانی^۱ با تصویرپردازی در قالب روایت‌ها و کهن‌روایت‌ها، به عنوان نقطه اتکا و پل ارتباطی مؤثر عمل می‌کنند.

روایت‌های داستانی به طرز غیرمستقیم می‌توانند ملجأ تصویری از آینده باشند که شوق و ناامیدی را برای خوانندگان به همراه می‌آورند. سرانجام این اشتیاق‌ها و دل‌سردی‌هاست که محل تدبیر و بی‌رمقی برای ساخت آینده قرار می‌گیرد. داستان‌های یک جامعه منعکس‌کننده تصاویر و استعاره‌های آن جامعه است و مضامینی به حساب می‌آیند که با خاستگاه اجتماعی - فرهنگی درهم‌تنیده است. این متون با مشخصه‌های اسطوره‌ای از دوران کودکی بر انسان تأثیر می‌گذارند و به عنوان یک رویکرد در دوران بلوغ، جوانی و ورود به عرصه زندگی بزرگسالی عمل می‌کنند (Beare, 2001: 05). به این ترتیب کسانی که می‌دانند سازوکار این داستان‌ها چگونه است، احتمالاً بیش از بقیه قادر خواهند بود کلیده‌ای قدرت را در قرن آینده در دست داشته باشند (Pourezat et al, 2008: 890).

در همین راستا با برگزاری پیل خبرگی در مرکز تحقیقات سیاست علمی کشور و کاربست یک مدل آینده‌پژوهی، این موضوع به بحث و تحلیل گذاشته شده است و نتایجی به عنوان پیشنهادات سیاستی عرضه خواهد شد. تکیه این پژوهش بر روند تغییر آگاهانه استعاره‌ها و اسطوره‌های موجود

نیروهای ساخت آینده از سه مؤلفه وزن گذشته (مقاومت در برابر تغییر تصاویر پیشین)، فشار حال (روندهای جاری) و کشش یا جذب آینده (تصاویر رقابتی برای آینده مطلوب) تشکیل می‌شوند (ملکی‌فر، ۱۳۹۱: ۱۵). همواره بینش ما، آمیخته به تصاویر گذشته، حال و آینده و با هر کدام از آن‌ها در ارتباط است.

تصاویر آینده به نوعی نمایانگر آگاهی جمعی از شکل‌گیری هویت، رفتار، تصمیم‌گیری‌ها، پیش‌بینی‌ها، انتظارات، بیم‌ها و امیدها (Bell, 1997: 82) هستند که منجر به شکل‌گیری اقدام، کنش و رخدادها می‌شوند. از همین روست که چشم‌انداز (برنامه‌ریزی نیل به چشم‌انداز) و مفهوم آرمان‌شهر (Godin, 2014: 12) کارکردهای متنوعی در حیطه رشد اجتماعی فرهنگی (Slaughter, 1991: 005) پیدا می‌کند. به تعبیر روشن‌تر، افراد تلاش می‌کنند خود را با آنچه حدس می‌زنند روی خواهد داد، سازگار کنند یا به گونه‌ای رفتار کنند که آینده دلخواه خود را بسازند (طاهری دمنه و همکاران، ۱۳۹۴: ۶۵). این نکات به‌خوبی یادآوری می‌کند که تا چه میزان تصویرپردازی ما از گذشته تا آینده، می‌تواند در شکل‌گیری آینده‌های ناب، اثرگذار بوده و جهت‌گیری آن را تعیین کند.

با توجه به این موضوع که تصویرسازی، فعالیتی ویژه یا مستقل از فاعل انسانی نیست (طاهری دمنه و همکاران، ۱۳۹۴: ۶۵) شناخت بازیگرانی که تصویر آینده را می‌سازند و مخاطبین آن‌ها، حائز اهمیت است. بدیهی به نظر می‌رسد که ذهنیت کودکان محدود نیست و به صورت متفاوت در پی جست‌وجو، تربیت و کشف حقیقت هستند. با

۱. داستان‌ها جان‌مایه محصولات فرهنگی شناخته می‌شوند؛ چون به مثابه محتوای پایهای و ایده اصلی کتاب‌ها، مراجع درسی، بازی‌ها، فیلم‌ها، پویانمایی‌ها و غیره عمل می‌کنند.

است. به عبارت دیگر نمایه‌ها اطلاعاتی در خصوص ویژگی‌های روان‌شناسانه یا هویت‌اند که مخاطب را به یک مدلول ارجاع می‌دهند؛ مثلاً وقتی یک رنگ یا یک تیتیر روزنامه در یک قصه، اطلاعاتی در خصوص وضعیت سیاسی یک داستان یا فضا می‌دهد، یک نمایه به حساب می‌آید. نمایه‌ها و کارکردها هر دو می‌توانند در سطوح مختلف دسته‌بندی شوند. به همین دلیل برخی از کارکردها اصلی (یا هسته‌ای) و برخی کاتالیزور دانسته می‌شود. به منظور تحلیل روایت‌ها باید به این نکته توجه داشت که قصه‌های عامیانه^۸ به شدت کارکردی هستند. این امر در تقابل با رمان‌های مدرنی است که به شدت نمایه‌ای محسوب می‌شوند. در ادامه سعی می‌شود تأثیر داستان‌های کودک بر فهم و رفتار آن‌ها از زوایای دیگری بررسی شود.

بندورا^۹ بر اساس پژوهش‌هایش به این نتیجه رسیده بود که بخش اعظمی از رفتارهای انسانی ناشی از الگوهای فرهنگی و اجتماعی شکل گرفته در جامعه است و همین الگوهای کلان غلط یا صحیح (در کنار سایر عوامل چون کانون خانواده و دوستان) منجر به شکل‌گیری رفتار آینده کودکان می‌شود. الگوهای کلان در جامعه تحت تأثیر و مظلوف استعاره‌ها و اسطوره‌های آن اجتماع است که داستان‌های کهن بر ساخت آن اثر داشته‌اند. برای دریافت بهتر تأثیر داستان بر شکل‌گیری نگرش، ادراک و رفتار کودکان، باید ساختار شکل‌گیری آن‌ها در مغز را بیشتر مطالعه کرد. در این خصوص نظریه عصبی استعاره مفهومی برای توضیح چگونگی شکل‌گیری استعاره‌ها در مغز و نحوه عملکرد آن به وجود آمده است. مغز در این نظریه، توسط هزاران

در داستان‌های کهن است و برای اثبات آن از مطالعه موردی داستان زیبای خفته بهره گرفته شده است.

۱. ادبیات موضوع

روایت‌شناسی^۲ حوزه‌ای نوپدید است که نخستین بار توسط تزوتان تودورف^۳ به کار برده شد (پارسا و طاهری، ۱۳۹۱: ۱). این دانش نوپدید البته می‌تواند به فعالیت‌های پراپ (۲۰۱۰) بازگردد؛ در دیدگاه وی، یک روایت را می‌توان از طریق بن‌مایه‌ها^۴ بازشناسی کرد. پراپ در کتاب «ریخت‌شناسی قصه‌های پریان»، به منظور تحلیل روایت‌های پریان، از مفهوم بن‌مایه‌ها که پیش‌تر توسط وسلوفسکی^۵ طرح شده بود، برای تقلیل روایت به بن‌مایه‌هایش استفاده کرد. پراپ در عمل با طرح مفهوم ریخت‌شناسی کهن‌داستان‌ها، شیوه‌ای برای بازشناسی مضامین کلیدی یک روایت فراهم آورد (Propp, 2010: 11-16). او در کنار بن‌مایه‌ها به مفهوم کلیدی دیگر نیز اشاره می‌کند که کارکردهای^۶ روایت است. کارکرد «عمل شخصیتی از اشخاص قصه است که از نظر اهمیتی که در داستان دارد، تعریف می‌شود». به عنوان مثال «دروغگویی به عنوان گناه نخستین» یک کارکرد در روایت است. هر کارکرد دانه‌ای است که در روایت کاشته شده و بعدها به بار خواهد نشست (Barthes & Duisit, 1975: 244). در کنار دو مفهوم بن‌مایه و کارکرد، مفهوم دیگری به نام نمایه^۷ نیز اهمیت دارد. نمایه‌ها به کنش ارجاع نمی‌دهند، بلکه به مفهومی ارجاع می‌دهند که برای معنای داستان ضروری

2. Narratology

3. Tzvetan Todorov

4. Motif

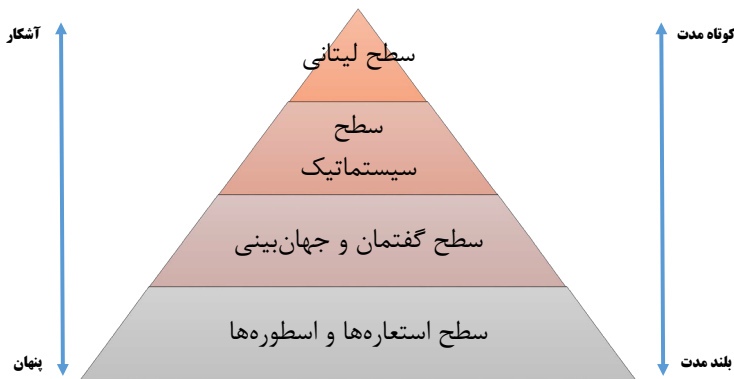
5. Veselovsky

6. Functions

7. Index

8. Folktale

9. Bandura



تصویر ۱. ساختار لایه‌ای CLA

(Kimmel, 1970: 209)

بایستی گفت طرح‌واره‌ها یا مضامین کلیدی هر داستان به عنوان هسته اصلی باورهای انسان، مدت زیادی است که مورد بررسی روان‌شناسان، جامعه‌شناسان و سایر پژوهشگران علوم انسانی قرار گرفته است. تجربیات دوران کودکی و زندگی باعث شکل‌گیری بن‌مایه در ذهن افراد می‌شود؛ یعنی همان قالب فکری ما و آنچه به وسیله آن دنیا را می‌بینیم و مسائل را حل‌اجی می‌کنیم، رفتار دیگران را معنا می‌کنیم و به اتفاقاتی که پیرامون ما رخ می‌دهد، بار معنایی می‌دهیم.

۱-۱. تحلیل لایه‌ای علت‌ها به مثابه مدلی برای بازآفرینی آینده

در این پژوهش اهمیت نگرش لایه‌ای در فهم مسائل آینده، محققین را به استفاده از تکنیک تحلیل لایه‌ای علت‌ها^{۱۱} ترغیب کرد. روش تحلیل لایه‌ای علت‌ها توسط آینده‌پژوهی به نام سهیل عنایت‌الله طرح‌ریزی و ابداع شده که در آن به تحلیل

چرخه ترسیم استعاره شکل یافته است که غنای فوق‌العاده‌ای را در سیستم مفهومی انسان ایجاد می‌کند. این چرخه‌های ترسیم به طور نامتقارن مناطق مختلف مغز را پیوند می‌دهند که اجازه الگوهای استدلالی را از یک منطقه مغز به دیگری داده و عمدتاً ناخودآگاه اجرا می‌شوند. هر چرخه یک شکل متفاوت از تفکر استعاری را نشان می‌دهد و مکمل واقعی در تجربیات جسمانی و اجتماعی از دوران کودکی است (Lakoff, 2012: 780).

داستان‌ها با بار معنایی و استعاری که در دل خود دارند به نوعی ناخودآگاه کودک را - که در بزنگاه ساختارگیری به سر می‌برد - تحت تأثیر قرار می‌دهند. این اثرگذاری خیلی پیش‌تر نیز اثبات شده بود. اریک^{۱۰} از سال ۱۹۷۰ با نگاهی به اینکه چگونه کتاب‌ها و داستان‌های کودکان منجر به تغییر ارزش‌های آنان می‌شود، مشخص کرد در بیشتر نمونه‌های مطالعه، برای زمان کوتاهی این رابطه کاملاً وجود دارد (مشخصاً منجر به تغییر نگرش و رفتار کودکان می‌شود)؛ اما میزان پایداری تأثیرات، حوزه ادامه مطالعات وی و همکاران او قرار گرفت

11. Causal Layered Analysis (CLA)

10. Eric

دیدگاه‌ها و شناسایی مسائل در اعماق آن توجه ویژه‌ای شده است. بر اساس **تصویر شماره ۱**، چهار لایه لیتانی^{۱۲}، لایه سیستماتیک و نظام‌های علل اجتماعی، لایه گفتمان و جهان‌بینی و نهایتاً لایه اسطوره‌های ذهنی (به‌عنوان عمیق‌ترین لایه) ناظر بر تفکر ابداعی سهیل عنایت‌الله است (**عنایت‌الله، ۱۳۸۹: ۷۸۹**) که هم‌اکنون به عنوان روشی مرسوم در متون علمی آینده‌پژوهی کشور مورد توجه قرار گرفته است.

سطح نخست یعنی لیتانی، دیدگاه بدون پرسش و معمول واقعیت است. سطح لیتانی آشکارترین و مرئی‌ترین سطح بوده و اندک نیاز به توانایی تحلیل دارد؛ چراکه فرض‌ها به‌ندرت مورد پرسش قرار می‌گیرند. سطح دوم، سطح علت‌های اجتماعی و دورنمای نظام‌مند است. داده و اطلاعات لیتانی در سطح دوم شرح داده می‌شود و مورد پرسش قرار می‌گیرد. در سطح سوم گفتمان یا جهان‌بینی، فرض‌های عمیق‌تر، استدلالی، جهان‌بینی و ایدئولوژیک ناخودآگاه مشخص می‌شوند. در این سطح می‌توان به اکتشاف این امر پرداخت که چگونه ذی‌نفعان مختلف، لیتانی و نظام را می‌سازند.

با عمیق‌تر شدن در ورای مسئله، سطح چهارمی موسوم به اسطوره / استعاره کشف می‌شود که ابعاد احساسی ناخودآگاه را بیان می‌دارد. چالش فراروی این سطح، انجام تحقیقات و حرکت در لایه‌های پیش‌گفته و در نتیجه دربر گرفتن شیوه‌های مختلف دانستن است. اعتقاد بر این است که ساختارشکنی استعاره‌های متعارف و سپس خلق استعاره‌های بدیل، یک روش قوی برای به چالش کشیدن سیر تاریخی مضامین کنونی و محتمل‌شدن آینده‌های

بدیل است. استعاره‌ها و اسطوره‌ها، بنیان‌های تمدنی عمیق‌تر را برای آینده‌های خاص آشکار می‌کنند و درک آینده را به سطحی فراتر می‌رسانند (**31- Galtung, 1996: 51**). از همین رو نظر به تغییرات دیدگاه، استعاره یا اسطوره در رفتارهای اجتماعی، می‌توان بروز نوینی از انتظارات، امیدها و بیم‌های افراد از آینده را مشاهده کرد. بازیگران ساخت آینده با برساخته‌شدن دیدگاه‌ها و مفروضات جدید در پایین‌ترین سطح هرم CLA، بافتار جهان‌بینی خود را تغییر داده و بر اساس آن، نظام‌ها و ساختارهای تکنیکال دیگری را بر اساس این هرم، ناخودآگاه شکل می‌دهند. در این صورت محسوسات و ویژگی‌های مرئی دچار دگرگونی شده و نتیجه دیگری نسبت به خط پایه گذشته (ادامه وضع موجود) حاصل خواهد شد.

نتیجه فراتر رفتن از چارچوب‌بندی متعارف در مسائل و حرکت میان‌لایه‌ای (عمودی و افقی) نظیر ترکیب گفتمان‌ها، روش‌های کسب اطلاع و جهان‌بینی‌ها) یکپارچه‌سازی و غنی‌شدن گزاره‌های آینده است (**عنایت‌الله، ۱۳۸۹: ۷۸۹**). همین نکته، دلیل اصلی انتخاب این روش از سوی محققین برای تحلیل رویه‌های تغییر دیدگاه / ذهنیت بوده است. درواقع تکرار اقدامات و گفتمان‌ها در بُعد افقی^{۱۳} و عمیق‌نگری در لایه‌های ریشه‌ای‌تری همچون جهان‌بینی‌ها، استعاره‌ها و اسطوره‌های اجتماعی، این امکان را برای پژوهشگران این تحقیق به وجود خواهد آورد که ریشه‌های شکل‌گیری آینده‌های بدیل (و بازآفرینی آن) از طریق این ابزار بهتر شناخته شود.

۱۳. در این روش، تمرکز بیشتر بر بُعد عمودی است و عناصر افقی آینده‌ها کمتر مورد توجه قرار می‌گیرند.

12. Litany



تصویر ۲. گام های کلیدی پژوهش

۱-۲. زیبای خفته و طرحواره های نیازمند تشکیک

زیبای خفته یا «زیبای خفته در جنگل»^{۱۴} نام داستانی است در مضمون «قصه های پریان»، به قلم شارل پرو^{۱۵}، نویسنده فرانسوی. این افسانه در سال ۱۶۹۷ میلادی با عنوان «زیبای خفته در جنگل» یا به طور خلاصه «زیبای خفته» منتشر شد. در سال ۱۹۵۹ کمپانی والت دیزنی بر اساس این داستان دست به ساخت کارتون با نام زیبای خفته زد که مورد اقبال بسیاری از کودکان در آن زمان و نسل های بعدی قرار گرفت (Geronimi & et al, 1959).

در سال ۲۰۱۴ کمپانی والت دیزنی مجدداً با ساخت فیلمی با نام «افسونگر شرور»^{۱۶} در رابطه با داستان اولیه به بازگویی این روایت پرداخت (Roth, 2014). افسانه زیبای خفته به داستان دختر زیبایی اشاره دارد که به نفرین یک جادوگر در ۱۶ سالگی به خواب ابدی می رود و جز در مواجهه با یک عشق راستین از خواب بیدار نمی شود. در نسخه های

مختلف داستان تغییرات جزئی مشاهده می شود؛ برای مثال در برخی از نسخه ها شاهزاده و قلمروی پادشاهی برای صد سال در خواب فرومی روند و با کنجکاو شاهزاده ای که تنها افسانه را شنیده است، با یک بوسه طلسم شکسته می شود. در برخی نسخ دیگر داستان تهدیدهایی نیز به داستان اضافه شده است که برای فرزندان زیبای خفته خطر می آفریند. همین نکته سوژه کلیدی پژوهش قرار گرفته و بر اساس بررسی های اولیه پژوهشگران، گزاره های فرضی جهت آزمون طراحی شده است. پژوهشگران طی مقایسه انیمیشن و فیلم تولیدشده از این اثر ادبی، به بررسی روند تغییر در بن مایه های داستان می پردازند و فرضیات خود را می آزمایند.

۱-۳. فرضیه های پژوهش

از بُعد اجرای تحقیق بایستی با طرح صریح و آزمون فرضیه ها، اهداف پژوهش تعقیب شوند. پس نیاز است اهمیت و ضرورت تغییر دیدگاه از طریق داستان های کودکان تبیین شود. پژوهشگران دو فرضیه را برای انیمیشن و فیلم زیبای خفته تولید کرده و آن ها را به طور قیاسی به آزمون گذاشته اند.

14. La Belle au bois dormant

15. Charles Perrault

16. Maleficent

قصه‌ی عامیانه است و نه یک رمان مدرن؛ بنابراین بن‌مایه‌ها کمتر از جنس نمایه‌بودنشان (بیشتر بن‌مایه‌ای و کارکردی) مورد توجه قرار می‌گیرند. بر این اساس شخصیت‌های کلیدی این روایت عبارت‌اند از: زیبای خفته (آرورا)؛ افسونگر شرور (مالفیسنت)؛ پادشاه (کینگ استفن)؛ ملکه؛ شاهزاده (پرنس فیلیپ) و نهایتاً پریان که همگی در دو سرزمین انسان‌ها و همسایه (پریان) حضور داشتند.

۲-۲. گام دوم: شناسایی تفاوت‌های کلیدی در میان بن‌مایه‌ها

به منظور مقایسه دو داستان زیبای خفته در آثار انیمیشن و فیلم (نسخه‌های سال ۱۹۵۹ و ۲۰۱۴)، ویژگی‌های بن‌مایه‌های کلیدی شناسایی و مشخص شد که اغلب آن‌ها از جنس نمایه‌ها هستند. به عبارت دیگر اگرچه روایت یک قصه عامیانه، با بن‌مایه‌ها و کارکردهای کلیدی مانوس است، اما این مضامین به دلیل آنکه انیمیشن و فیلم ساخته‌شده از نوع مدرن بوده است، از نمایه‌هایی کلیدی برخوردار بوده‌اند.

با نگاهی به داستان از منظر شخصیت‌های اصلی می‌توان به زیبای خفته، مالفیسنت، والدین زیبای خفته، پریان محافظ، شاهزاده و کشورهای همسایه اشاره کرد. در نسخه اولیه آرورا با توجه به آرزوی پریان دارای زیبایی و صدای خوش بود، در حالی که در نسخه جدید صفت شادی مورد توجه قرار گرفته است. علاوه بر این، به نظر می‌رسد آرورا نسبت به اطراف خود آگاه‌تر است؛ به گونه‌ای که مالفیسنت را می‌شناسد و می‌داند که همواره او را زیر نظر دارد، اما او را فرشته محافظ^{۱۷} خود می‌داند.

در نسخه جدید تعامل و عشق آرورا به طبیعت و

مدل CLA به عنوان عینک نظری این تحقیق، از آن جهت سودمند و همسوی اهداف پژوهش است که سعی دارد دانش فهم و درک وضعیت موجود را برای تحلیل‌های ژرف و آینده‌نگرانه آماده کند.

فرضیه اصلی: استعاره‌ها و اسطوره‌های تبلور یافته در کهن‌روایت‌ها، بر اساس شرایط فعلی یا مفاهیم مطلوب مورد بازبینی و تغییر قرار می‌گیرند. به عبارت دیگر بن‌مایه‌ها و کارکردهای روایت در طول زمان، بر اساس ویژگی‌های زمانی تغییر می‌یابند. فرضیه فرعی: داستان‌های کودکان اصلی‌ترین عامل نیازمند تغییر برای بازآفرینی آینده هستند.

۲. روش‌شناسی پژوهش

این پژوهش در بخش گردآوری و تجزیه و تحلیل اطلاعات، بر مبنای سطوح چهارگانه مدل تحلیل لایه‌ای علت‌ها طرح‌ریزی شده است. به عبارت دیگر بر اساس این چارچوب نظری، این فرض که آینده مبتنی بر لایه زیرین و عمیق استعاره‌ها و اسطوره‌ها است، فرضی برگرفته شده از این مدل آینده‌پژوهی است. بر این اساس فرایند تصویر شماره ۲ به منظور بررسی و آزمون فرضیه‌ی اصلی، طراحی و پیموده شد که در ادامه توضیح داده می‌شوند.

۲-۱. گام اول: شناسایی بن‌مایه‌های کلیدی روایت‌های اصلی

هر روایت از طرح‌واره‌هایی کلیدی تشکیل شده است. این مضامین شامل مؤلفه‌هایی هستند که در یک کهن‌روایت، می‌توانند به عامل شکل‌دهنده آینده تبدیل شوند. در مرحله ابتدایی این پژوهش، مضامین کلیدی بیشتر از حیث بن‌مایه‌ها و کارکردها شناسایی و دسته‌بندی شدند؛ زیرا این روایت یک

17. Fairy godmother

جدول ۱. تفاوت در بن‌مایه‌های دو روایت زیبایی خفته

شخصیت‌ها و عوامل اصلی	نسخه سال ۱۹۵۹	نسخه سال ۲۰۱۴
زیبای خفته (آرورا)	دختری زیبا، با صدای خوش در مواجهه با شاهزاده به رقصیدن در جنگل و رؤیایپردازی می‌کند؛ او از گذشته خود آگاه نیست؛ برای رهایی از نفرین نیازمند «انتظار» برای شاهزاده است.	دختری زیبا و شاد؛ مهربان با طبیعت؛ رفتاری معقول در دیدار با شاهزاده؛ آگاه از نفرین و مالفیست؛ برای رهایی از نفرین نیازمند «انتظار» برای شاهزاده نیست.
افسونگر شرور (مالفیست)	شخصیتی غیرمنطقی و شرور؛ پیشینه‌ای نامشخص؛ دارای همراهانی احمق و شیطانی (همراهی به وسیله کلاغ)؛ به اژدها تبدیل می‌شود؛ ثبات شخصیت شرور تا پایان داستان	شخصیتی مهربان با طبیعت؛ محافظ سرزمین پریان؛ زیرک و خوش‌قلب؛ شخصیت بخشیدن به کلاغ همراهش برای دفاع از خود در مقابل سپاه پادشاه به اژدها تبدیل می‌شود؛ پشیمان از طلسم و تلاش برای باطل کردن آن
پادشاه (کینگ استفن)	دارای خون پادشاهی؛ پادشاهی مقبول	رسیدن به پادشاهی بر مبنای خیانت به مالفیست؛ عدم بهره‌مندی از خون پادشاهی؛ پادشاهی نامقبول دارای صفات رذیله
ملکه	شخصیتی مجهول و منفعل	دختر پادشاه قبلی؛ شخصیتی مجهول و منفعل
شاهزاده (پرنس فیلیپ)	منجی اصلی آرورا؛ عاشق پیشه؛ شجاع؛ بیداری آرورا با عشق راستین شاهزاده	کم‌رنگ‌شدن نقش شاهزاده؛ عاشق پیشه؛ عدم بیداری آرورا با بوسه شاهزاده
پریان	دارای سه آرزو برای آرورا؛ زیبایی، صدای قشنگ، تعدیل‌کننده نفرین؛ نگهداری از آرورا در جنگل، در خفا بدون آگاهی مالفیست برای ۱۶ سال	دارای سه آرزو برای آرورا؛ زیبایی، شادی، تعدیل‌کننده نفرین؛ تغییر اسمی در نسخه جدید؛ نگهداری از آرورا در جنگل برای ۱۶ سال؛ آگاهی مالفیست از محل اخفتا
سرزمین همسایه	سرزمین پدر شاهزاده؛ ازدواج اورورا و شاهزاده برای ادامه دوستی دو کشور	سرزمین پریان به عنوان دشمن پادشاهی؛ اتحاد دو قلمرو در انتهای داستان

نگرش ما نسبت به آنچه بد و دشمن می‌انگاشتیم دیده می‌شود. این موضوع در زمانی که ما دیگر مالفیست را برای ورود ناگهانی به مهمانی تولد آرورا بی‌منطق و پلید نمی‌دانیم دیده می‌شود. همچنین در زمان تلاش او برای باطل کردن نفرین، شخصیتی کاملاً متفاوت و متضاد با انگاره ذهنی مخاطب، ایجاد می‌شود. درواقع روایت جدید با ثابت نگاه‌داشتن بسیاری از دانسته‌های ما و تنها با شفاف‌سازی نکات گنگ داستان پیشین، روایتی جدید و متفاوت

بازی با موجودات ناشناخته سرزمین پریان، بیشتر به تصویر کشیده شده است. از سوی دیگر در مقابل تغییرات اندک در شخصیت زیبای خفته، شخصیت افسونگر شرور با تفاوتی چشمگیر مطرح شده است؛ به قسمی که می‌توان در روایت جدید قهرمان داستان را مالفیست دانست.

در این روایت نه تنها مالفیست موجودی اهریمنی نیست که خود حامی سرزمین پریان و حتی دوستدار آرورا است. در این روایت تفاوتی عمیق در

دو نسخه انیمیشن و فیلم به صورت جمعی مباحثه انجام شد و این بار کارکردهای دو روایت مورد تأکید قرار گرفت.

در این راستا، نقش قهرمان پیشین داستان، یعنی پرنس فیلیپ که در نسخه اولیه بسیار پررنگ بود در نسخه جدید کم‌رنگ شده و قهرمانی داستان به مالفیسنت سپرده شده است. به نظر می‌رسد در روایت جدید محوریت اختیار انسان و تسلط او بر سرنوشتش بیشتر مورد توجه قرار گرفته است. تفاوت دیگر در معرفی سرزمین پریان است که در نسخه اولیه به آن اشاره‌ای نشده بود. در این پنل محور اصلی تبیین تفاوت رویکردهای موجود در دو روایت (چه به لحاظ تغییر در شخصیت‌ها و چه به لحاظ تغییر در کارکرد روایت) بود که نتایج گردآوری شده آن در **جدول شماره ۲** به صورت خلاصه آمده است. همچنین در بررسی‌های صورت گرفته از نظرات شرکت‌کنندگان در پنل، نکات زیر به صورت تفصیلی نتیجه‌گیری شد:

در نگاه اولیه به دو روایت، به نظر می‌رسد داستان از نقطه‌ای متفاوت آغاز می‌شود. بر خلاف نسخه قدیمی‌تر که با بازشدن یک کتاب داستان و توسط روایتگر مرد داستان آغاز می‌شود، این بار روایت توسط یک زن و به قصد تقریری نو از داستانی قدیمی آغاز می‌شود که خود نشان از تغییراتی اساسی در داستان دارد.

در روایت نو بر خلاف روایت پیشین که اتفاقات به صورتی جبری و بدون علتی معلوم رخ می‌داد، ما شاهد دلایل هریک از اتفاقات هستیم که خود باعث جهت‌گیری‌ها و قضاوت‌های متفاوتی در بیننده می‌شود. در واقع این تفاوت، نه تنها باعث قبول بهتر داستان برای بیننده تازه‌وارد می‌شود،

را بیان می‌کند و با ایجاد این بدیل‌های جایگزین، داستانی متفاوت از کهن‌الگوهای باور شده را ارائه می‌دهد. این تغییر حتی در رابطه با خانواده پادشاه هم دیده می‌شود. برخلاف داستان‌های پیشین که پادشاه همیشه عاری از خطا و فردی مقبول مردم بود، در این روایت شخصیتی فریب‌کار، خیانت‌کار و خودخواه دیده می‌شود که از فرّ پادشاهی نیز بی‌بهره است.

در این گام به عنوان جمع‌بندی، تیم پژوهش روایت‌هایی که توسط کمپانی دیزنی در دو نسخه منتشر شده را بررسی کرده و آن‌ها را طبق نمایه‌های هر یک از بن‌مایه‌ها در **جدول شماره ۱** مشخص کرده‌اند. این جمع‌بندی ورودی برای پنل و پرسش‌نامه‌ای است که در گام‌های بعدی مورد ارزیابی خبرگان قرار گرفته است.

۳-۲. گام سوم: برگزاری پنل گفت‌وگو همراه با نمایش فیلم

در گام سوم، پنل خبرگان با حضور ۵۴ نفر دانشجو / فارغ‌التحصیل مقطع تحصیلات تکمیلی (۳۹ درصد رشته آینده‌پژوهی، ۱۸ درصد سیاست‌گذاری و مدیریت و زیر ۱۰ درصد رشته‌های دیگر، نظیر جامعه‌شناسی، علوم ارتباطات، هنر، فلسفه علم و غیره) و سه نفر استاد خبره (اعضای هیئت علمی آینده‌پژوهی و حوزه علوم سیاسی - روابط بین‌الملل^{۱۸}) برگزار شد.

در این نشست، فیلم زیبای خفته (نسخه ۲۰۱۴) پخش شد و سپس پیرامون آن و تفاوت‌های داستانی

۱۸. دکتر مریم جوان شهرکی، عضو هیئت علمی گروه آینده‌اندیشی مرکز تحقیقات سیاست علمی کشور، دکتر امیر ناظمی، مدیر گروه آینده‌اندیشی مرکز، دکتر مهدی آهویی، عضو هیئت علمی دانشکده مطالعات جهان دانشگاه تهران.

جدول ۲. تفاوت در کارکردهای دو روایت زیبای خفته

کارکرد	نسخه سال ۱۹۵۹	نسخه سال ۲۰۱۴
رویکرد نسبت به نفرین افسونگر	تلاش برای تعدیل توسط نیروی برتر پریان؛ جبرگرایانه و حتمی پنداشتن طلسم توسط پادشاه	تلاش برای تعدیل توسط نیروی برتر پریان؛ تلاش برای تعدیل توسط افسونگر شرور
شروع داستان	با نمایش یک کتاب و باز شدن آن (قصه گو مرد است)	از طریق قصه گویی جهت روایت داستان قدیمی به شیوه ای نو (قصه گو زن است)
سیر منطقی داستان	اتفاقاتی گاه یکباره و بی دلیل	روایتی با اتفاقات منطقی
پیشینه شخصیت ها	مجهول	معلوم
تلاش برای تغییر مسیر زندگی	وجود زن به صورت شخصیتی منفعل	وجود زن به صورت فعال در زندگی خود
مفهوم عشق حقیقی	عشق بین زیبای خفته و شاهزاده	عشق بین زیبای خفته و افسونگر شرور
واکنش در برابر تفاوت ها	ترس	تجربه

بلکه بیننده قدیمی را نیز با روایت جدید همراه می کند. در روایت جدید، تا حدودی نقاط مبهم روایت کهنه روشن می شود و پیشینه ای از ارتباط بین شخصیت ها و دلایلی برای دوستی و دشمنی و کینه شان را ارائه می دهد (به یکباره جای شخصیت های خیر و شر داستان تغییر می کند و داستان جدیدی شکل می گیرد).

در روایت جدید شخصیت ها زیرک تر و زمینی ترند. مالفیسنت از ابتدا از محل زندگی آرورا مطلع است و از دور او را تحت نظر دارد. آرورا نیز این حضور را حس کرده است. اما مالفیسنت را پری مهربان^{۱۹} می داند و در بسیاری از قسمت های فیلم نیز نسبت به نسخه اولیه، سرزنده تر، فعال تر و در تعامل بیشتر با طبیعت است. آرورا در رابطه با پرنس فیلیپ جوان و خوش چهره، رفتاری معقول تر دارد و به جای تصور رؤیایی و رقص در جنگل به مکالمه مشغول می شوند.

به نظر می رسد در نسخه جدید فیلم، از انفعال شخصیت زن کاسته شده است. مالفیسنت خود به دنبال ابطال نفرین می رود و پایان ماجرا با بوسه عاشقانه شاهزاده و جنگاوری های وی خاتمه نمی یابد و این بار عشق و تلاشی دیگر دیده می شود. در این نسخه آرورا درد مالفیسنت را می فهمد و بال های ربوده شده اش را برمی گرداند و از سوی دیگر مالفیسنت مادرانه آرورا را دوست می دارد. در پنل مزبور به این جمع بندی رسیده شد که کمپانی دیزنی با بازخوانی روایت سعی در تغییر و یا تشکیک در برخی از این باورها و جایگزینی آن با باورهای جدید داشته که در ادامه با کمک تحلیل لایه ای علت ها به تبیین بیشتر این پدیده پرداخته می شود.

۲-۴. گام چهارم: پرسش نامه در خصوص صحت سنجی تغییرات دو نسخه داستانی و آزمون فرضیات

بر اساس جداول شماره ۱ و ۲ جمع بندی

19. Fairy godmother

جدول ۳. میزان تأثیر آثار هنری بر نگرش کودکان

ادبیات و کتاب داستان‌های کودکان	شعر	نقاشی	موسیقی	فیلم، کارتون و انیمیشن	بازی
میثکین	۴/۲۴	۳/۵۲	۳/۷۶	۳/۶۷	۴/۷۱
مد	۴/۰۰	۳/۰۰	۴/۰۰	۴/۰۰	۵/۰۰
واریاس	۰/۷۸	۰/۹۱	۰/۹۹	۰/۹۶	۰/۲۹

جدول ۴. نتایج آمار توصیفی گزاره‌های مرتبط با فرضیه‌های تحقیق

گزاره / سؤال	تعداد پاسخ‌دهنده	سهم توافق در نتیجه	میانگین کل پاسخ‌ها	انحراف استاندارد کل پاسخ‌ها	میانگین خطای استاندارد
با تغییر ذهنیت و شیوه نگرش افراد می‌توان آینده را تغییر داد.	۳۴	۵۱ درصد موافق	۴/۲۶۴۷	۱/۰۲۴۲۲	۰/۱۷۵۶۵
تغییر در داستان‌های اساطیری (کهن) یک جامعه، باعث تغییر ذهنیت مخاطبین آن‌ها (کودکان) خواهد شد.	۳۲	۶۲ درصد موافق	۳/۹۰۶۲	۰/۹۹۵۴۵	۰/۱۷۵۹۷
سهم «زیاد» و «خیلی زیاد» ادبیات و داستان‌های کودکان جهت تأثیرگذاری و تغییر رفتار و نگرش کودکان	۳۴	۸۵ درصد موافق	۴/۲۳۵۳	۰/۷۸۰۷۹	۰/۱۳۳۹۰
به نظر شما چه میزان از ذهنیت کودکان توسط داستان‌ها شکل می‌گیرد؟	۳۴	۸۰ درصد قائل به سهم «زیاد» و «بسیار زیاد»	۳/۷۹۴۱	۰/۵۳۸۲۰	۰/۰۹۲۳۰
به نظر شما برای تغییر و بازآفرینی آینده، عامل «تغییر هوشمندانه در استعاره‌ها و اسطوره‌های داستان‌های کودکان» چه میزان مؤثر است؟	۳۳	۷۱ درصد قائل به سهم «زیاد» و «بسیار زیاد»	۴/۰۶۰۶	۰/۸۹۹۲۸	۰/۱۵۶۵۵

و علوم تربیتی توزیع شد. به این منظور پس از استخراج نکات کلیدی از فیلم، سخنرانی، نشست و بازنگری و اصلاح آن نکات در گروه کانونی، ۱۸ سؤال بسته از طریق ایمیل پرسیده شد.

روایی این پرسش‌نامه با محتوای پنل و همچنین مشارکت‌طلبی یک نفر از خبرگان حاضر در پنل

مذکور که حاصل از مقایسه بن‌مایه‌های دو روایت و کارکردهای آن بوده است، پرسش‌نامه‌ای با هدف بررسی صحت تفاوت‌ها و آزمون فرضیه‌های تحقیق طراحی شده و میان اعضای پنل^{۲۰} (به طور مجدد) و سایر کارشناسان حوزه آینده پژوهی، روان‌شناسی

نشست آینده‌پژوهی و هنر - سینمای کانترفکچوال - که در سال ۱۳۹۶ در مرکز تحقیقات سیاست علمی کشور برگزار شد.

جدول ۵. نتایج آماری مربوط به مفاهیم نیازمند تغییر

مقولات کارکردی تغییر یافته در دو روایت	میانگین موافقت (از ۱ به منزله خیلی کم تا ۵ به منزله خیلی زیاد)	مد	واریانس	تعداد پاسخ ها
کاهش بیگانه هراسی	۳/۸۳	۴	۰/۴۹	۲۴
تقویت پیش زمینه های ذهنی دموکراسی	۳/۷۳	۳	۰/۶۰	۲۶
احترام بیشتر به طبیعت	۳/۵	۴	۱/۱۵	۲۸
باز تعریف مفهوم عشق حقیقی	۴/۰۳	۴	۰/۴۸	۲۸
کاهش نگرش های تبعیض نژادی	۳/۷۹	۴	۰/۷۴	۲۹
مطلق گرایی	۳/۹۲	۴	۰/۷۶	۲۷
حمایت بیشتر از فمینیسم	۳/۶۸	۴	۱/۴۱	۲۸

پاسخ دهنده ۲۶ نفر با روایت زیبای خفته از طریق کارتون، ۱۵ نفر از طریق فیلم، ۱۵ نفر از طریق کتاب داستان و ۷ نفر از طریق پنل آشنایی داشتند و ۵ نفر از پاسخ دهندگان نیز هیچ گونه آشنایی با این داستان نداشتند که نظراتشان در این قسمت منعکس نشد.

همان طور که در **جدول شماره ۵** مشاهده می شود در تمامی مقولات کارکردی، میانگین توافق، بالای حد متوسط قرار دارد و به جز مورد تقویت پیش زمینه های ذهنی دموکراسی، در سایر موارد گزینه غالب مبین موافقت با تغییر در نگرش ها بوده است. در **جدول شماره ۶**، نتایج آزمون معناداری این میانگین ها نسبت به فروض تحقیق آمده است.

۲-۵. گام پنجم: تحلیل CLA فیلم

بر اساس آنچه پیش تر شرح آن رفت، به نظر می رسد تغییر ساختاری موضوع داستانی همچون زیبای خفته به فیلم جدید مالفیسنت قرین اثر گذاری روی برخی المان های تفکری نسل کودک و شکستن ساختارهای تفکری نسل بزرگسال بوده است. آنچه استراتژیست های فیلم هدف گرفته اند صرف نظر از

(در دو بار متوالی) تأمین و تکمیل شده بود. طبق فرضیه های تحقیق این محورها در پرسش نامه مورد توجه قرار گرفت: میزان تأثیر ادبیات، شعر، نقاشی، موسیقی، فیلم، کارتون و بازی بر نگرش کودکان؛ شناسایی سازندگان آینده و اثر تغییرات ذهنیت آن ها بر تغییر آینده؛ میزان شکل گیری تفکر کودک بر اساس داستان ها؛ تأثیر تغییر هوشمندانه در استعاره ها و اسطوره های داستان های کودکان برای تغییر و بازآفرینی آینده؛ کندوکاو در خصوص تغییر در مفاهیم بیگانه هراسی، مطلق گرایی، دموکراسی، احترام به طبیعت، عشق، تبعیض نژادی و جنسیتی در مقایسه دو نسخه مورد ارزیابی داستان.

با تکمیل شدن پرسش نامه توسط ۳۴ نفر کارشناس، مجموعه پاسخ های نهایی در نرم افزار SPSS با آزمون t تک نمونه ای در سطح خطای پنج درصد سنجیده شدند که نتایج آمار توصیفی و استنباطی آن در **جداول شماره ۳ تا ۶** گردآوری شده است. در این نرم افزار، پایایی پاسخ ها به روش آلفای کرونباخ محاسبه شده که از سطح قابل قبولی به میزان ۷۹ درصد برخوردار بود. در میان افراد

جدول ۶. نتایج آزمون t تک‌نمونه‌ای

گزاره / سؤال	t	درجه آزادی	اختلاف میانگین	ارزش تست=۳		نتیجه
				بازه اطمینان ۹۵ درصد	پایین تر بالاتر	
با تغییر ذهنیت و شیوه نگرش افراد، می‌توان آینده را تغییر داد.	۷/۲۰۰	۳۳	۱/۲۶	۰/۹۰۷۳	۱/۶۲۲۱	دلیلی برای رد فرضیه اصلی وجود ندارد
تغییر در داستان‌های اساطیری (کهن) یک جامعه، باعث تغییر ذهنیت مخاطبین آن‌ها (کودکان) خواهد شد.	۵/۱۵۰	۳۱	۰/۹۱	۰/۵۴۳۴	۱/۲۶۵۱	
سهم ادبیات و داستان‌های کودکان جهت تأثیرگذاری و تغییر رفتار و نگرش کودکان	۹/۲۲۵	۳۳	۱/۲۳	۰/۹۶۲۹	۱/۵۰۷۷	دلیلی برای رد فرضیه فرعی وجود ندارد
به نظر شما چه میزان از ذهنیت کودکان توسط داستان‌ها شکل می‌گیرد؟	۸/۶۰۴	۳۳	۰/۷۹	۰/۶۰۶۳	۰/۹۸۱۹	
به نظر شما برای تغییر و بازآفرینی آینده، عامل "تغییر هوشمندانه در استعاره‌ها و اسطوره‌های داستان‌های کودکان" چه میزان مؤثر است؟	۶/۷۷۵	۳۲	۱/۰۶	۰/۷۴۱۷	۱/۳۶۹۵	

درستی یا غلطی، بر اساس روش تحلیل لایه‌ای علت‌ها، می‌تواند مورد بررسی و تحلیل قرار گیرد. بر اساس آنچه در بخش زیبای خفته و اسطوره‌های نیازمند تشکیک و جداول آن آمده است، می‌توان سطوح مختلف دو روایت و تفاوت‌های آن‌ها را در سطوح روش CLA تعریف کرد که در بخش تجزیه و تحلیل بیشتر بدان اشاره خواهد شد.

۳. یافته‌های پژوهش

با توجه به منطبق تحلیل لایه‌ای علت‌ها که به عنوان رهیافت تجزیه و تحلیل این مقاله شاخته می‌شود به نظر می‌رسد علی‌رغم سیر داستانی مشابه میان دو روایت، ساختارهای کلیدی در سطوح مختلف تفاوت‌های عمیقی پیدا کرده‌اند. از آنجایی که

تحلیل لایه‌های داستان و فیلم در سطوح مختلف به‌شدت درهم تنیده و یکپارچه می‌نماید، ناچاریم مطابق جعبه‌ابزار آینده‌پژوهی CLA از ساختار شکنی، تبارشناسی و فاصله‌گیری که در داستان و انیمیشن قدیمی به وجود آمده، همچنین گذشته و آینده‌های بدیل و نظام‌بخشی مجددی که منتج به فیلم جدید شده است، استفاده کنیم. این روش آینده‌پژوهانه کمک می‌کند تا بدیل‌هایی شناسایی شوند که جایگزین رویکردهای حمایتگر وضع موجود هستند؛ زیرا برخی از تغییرات ناشی از اراده‌ای آگاه، زمینه‌ساز ادراک‌های جدیدی می‌شوند که از قضا در این روش مورد تأکید قرار می‌گیرد؛ تغییراتی که می‌تواند آینده را به گونه‌ای متفاوت از ادامه خط پایه امروز، شکل دهد. عناصر کلیدی ساختاری که در این مقاله مورد

مفاهیم خرافی داستان در سال ۱۹۵۹ وجود داشت - به سرورثالیسم شده و با القای حالاتی غیرواقعی و جادویی در نسخه فیلم سال ۲۰۱۴ آن، مفاهیم سابق به نوعی به صورت خرافه نمایش داده شده است. به عنوان نتایج تحلیل، مهم ترین تغییراتی که در مقایسه ی میان دو روایت اهمیت دارد به ترتیب زیر شناسایی شده که مقابل هریک توضیحات آن آورده می شود:

بازتعریف مفهوم عشق حقیقی: تغییر شخصیت عاشق حقیقی از پرنس فیلیپ به مالفیست به دنبال بازتعریف مفهوم عشق است. در نسخه فیلم، ما با سه نوع داستان عشقی مواجهیم: عشق میان مالفیست و استفان، عشق میان پرنس فیلیپ و آرورا و عشق میان مالفیست و آرورا. بر خلاف تمامی کارتون های اولیه دیزنی، در این فیلم «عشق در یک نگاه» رد می شود و مفهوم عشق فراتر از رابطه خونی و یا علاقه میان زن و مرد دانسته می شود. درواقع عشق بیشتر حاصل شناختی مستمر و در نتیجه رفتار افراد است.

تغییر در دیدگاه مطلق گرایی در شخصیت مالفیست (افسونگر شرور) در نسخه اخیر فیلم به دنبال تغییر در دیدگاه مطلق گرایی و نگاه به شخصیت ها به صورت سیاه یا سفید است و نوعی رویکرد نسبی گرایی نسبت به مسائل اخلاقی وجود دارد. چراکه در نسخه جدید بر خلاف نسخه اولیه مالفیست شخصیتی پلید و شیطانی ندارد و ما در آغاز داستان با یک پری شاد و مهربان مواجه هستیم که افسونگر شرور نام دارد. مالفیست در ابتدای داستان از دزدی استفان چشم پوشی می کند و در بازگشت دوباره استفان، به سادگی او را می بخشد. مالفیست در این برهه بر خلاف شخصیت کینه توز در زمان نفرین، شخصیتی مهربان و بخشاینده از خود نشان داده است. در ادامه نیز متوجه می شویم

تمرکز قرار گرفته است، شامل جایگاه زن، مفهوم زندگی (از منظر بدی و خوبی)، مفهوم عشق حقیقی، واکنش در برابر نادانسته ها و مسائل مبهم است. قبل از تحلیل، ذکر دو نکته در حوزه عینی و ملموس فیلم ضروری است:

الف) کیفیت ساخت و جلوه های صوتی و تصویری: در این مقایسه، واقعی تر شدن صحنه های فیلم نسخه جدید نسبت به کارتون قبلی به باورپذیرتر شدن و همذات پنداری بینندگان با شخصیت های داستان کمک کرده است. پیشرفت فناوری پس از انقلاب صنعتی و ورود به عصر اطلاعات در پیچه های جدیدی را برای اثرگذاری بر نگرش و رفتار مخاطب به وجود آورده که یکی از آن ها جلوه های ویژه صوتی و تصویری است.

ب) تغییر نام فیلم و شخصیت کاراکترها از زیبای خفته به مالفیست: پس از ظهور نظریات پست مدرن و پساساختارگرایی اجتماعی در غرب، با تأثر از برخی آموزه های شرقی مانند آموزه های بودایی، هندو، زرتشتی و تائویسم^{۲۱} و نیز تغییر نگرش و رویکرد آن ها به مفاهیم مطلق چون بدی و خوبی، جایگاه زن در جامعه، مفهوم عشق و واکنش به نادانسته ها در تاریخ معاصر، به نظر می رسد تحولات سطح لیتانی و اجتماعی عظیمی در دو نسخه نسبت به هم به وجود آمده است.

تغییر نام داستان از زیبای خفته به مالفیست (افسونگر شرور)، تبدیل شخصیت منفی کارتون به شخصیت خاکستری در فیلم و همچنین تغییر نقش کاراکترهای شرور و شاهزاده در پوشش لباس و المان های هویتی در شخصیت پردازی، منجر به تغییر حالت داستان از رئالیسم - که در

21. Yin and Yang

قهرمانان زن در داستان (سه پری مهربان، مالفیست، آرورا) و همراهی بیشتر میان شخصیت‌های زن و مرد (مالفیست و کلاغ) در نسخه اخیر فیلم به کاهش تبعیض جنسیتی کمک کرده است. علاوه بر این در فیلم بر خلاف شخصیت کارتونی آرورا که بیشتر منفعل بوده است، صفاتی همچون مهربانی، باهوشی و مصمم‌بودن در وی ملموس است که خود باعث ایجاد عشق حقیقی در مالفیست نیز شده است.

او در روند داستان برای رهایی بال‌های مالفیست تلاش می‌کند. در این نسخه آرورا سرنوشت خود را به دست گرفته و برای شناخت و دیدار پدر و مادرش، تنها به قصر می‌رود. در رابطه با تبعیض نژادی نیز در نسخه اخیر فیلم، بر خلاف نسخه اولیه که افراد بیشتر چهره‌های غربی دارند، حضور افرادی با ملیت و رنگ پوست متفاوت در مهمانی تولد آرورا به ایجاد حس عاری از تعصبات نژادی کمک می‌کند.

تقویت پیش‌زمینه‌های ذهنی دموکراسی: تغییر روایت در رابطه با پادشاه استفان به دنبال تغییر در باورهای دیکتاتوری و تقویت پیش‌زمینه‌های ذهنی دموکراسی است و گزاره «داشتن قدرت با خود مشروعیت و حق را به دنبال دارد» را زیر سؤال می‌برد. در نسخه جدید به‌خوبی دو سرزمین انسان‌ها و پریان در مقابل هم قرار گرفته است. سرزمین پریان بدون وجود ملکه، ساماندهی می‌شود و ساکنینی شاد و آرام دارد، در حالی که در سرزمین آدمیان، شاه بر اساس میل فردی خود افراد را مجبور به جنگ با سرزمین همسایه می‌کند.

حمایت از فمینیسم: در نسخه جدیدتر مالفیست، زیبای خفته تنها راه خوشبختی‌اش را در انتظار بوسه‌ای از شاهزاده نمی‌داند. در این نسخه دختر جادوشده تنها به یاری خویش و دیگران است که

مالفیست به آرورا علاقه‌مند است و بر خلاف کارتون، دیگر موجودی کینه‌توز و اهریمنی نیست. او حتی در جایی از داستان به دنبال باطل کردن نفرین است و در آخر نیز با عشق خود آرورا را از خواب ابدی بیدار می‌کند. در پایان داستان از مالفیست به عنوان فردی که هم قهرمان بزرگ و هم یک شخص بسیار شرور بود، نام برده می‌شود.

کاهش بیگانه‌هراسی: تغییر در ماهیت افراد خارج از قلمروی پادشاهی به دنبال کاهش بیگانه‌هراسی است. در نسخه کارتونی صحبت‌های درگرفته میان دو پادشاه بیشتر ناظر بر عدم اعتماد فی‌مابین و امکان جنگ در صورت هرگونه اختلاف نظر است؛ این در حالی است که در نسخه فیلم به این نحو نیست. در نسخه اخیر اگرچه در میان آدمیان همچنان بیگانه‌هراسی وجود دارد، در سرزمین پریان بیگانه‌هراسی جای خود را به تلاش برای شناخت داده است.

در زمان جنگ میان انسان‌ها و ساکنین سرزمین پریان، همه سربازان موجودات جادویی را موجودات تاریک می‌نامیدند. شاه استفان به دلیل ترس شدید از مالفیست دنبال به دام انداختن و نهایتاً قتل وی پس از باطل شدن طلسم است. در حالی که ساکنین سرزمین پریان در داستان شخصیتی آرام و شاد داشتند. بر خلاف سرزمین انسان‌ها، در سرزمین پریان موجودات جادویی با کنجکاوی هرچه بیشتر در پی شناخت آرورا هستند و بیگانه‌هراسی وجود ندارد و آرورا به جای ترس از مالفیست او را پری نگهبان خود می‌داند.

کاهش نگرش‌های تبعیض نژادی: تغییر در توزیع جنسیتی و نژادی شخصیت‌های حاضر در فیلم، به دنبال کاهش نگرش‌های تبعیض نژادی است. وجود

جدول ۷. تحلیل لایه‌ای علت‌ها در کارت‌ون زیبای خفته

سطح تحلیل / شخصیت‌های کارت‌ون	ملفیست	آرورا	استفان	پرنس فیلیپ	سرزمین مورس
لیتلی	شخصیتی پلید در پی نفرین و نابودی	شخصیتی معصوم، بی‌اطلاع و قربانی	پادشاهی مهربان و دادگر	شجاع، جذاب و عاشق واقعی	موجوداتی اهریمنی و ساده‌لوح
علت‌های نظام‌مند	انتقام‌جویی به دلیل عدم دعوت به جشن	طلسم‌شده توسط ملفیست تحت حمایت پریان	شاه خیرخواه مردم است	طلسم توسط عاشق واقعی و منجی شکسته می‌شود	نیروهایی اهریمنی در فرمان‌پلیدی
جهان‌بینی	بیگانه‌هراسی و مطلق‌گرایی	تبعیض‌جنسیتی	فرآیند آزادی در پادشاهی	نیاز به منجی	بیگانه‌هراسی
استعاره و اسطوره	بیگانه به دنبال صدمه‌زدن است	زنان باید منفعل باشند ملاک‌های برتری تنها معیارهای ظاهری است.	قدرت، حق ایجاد می‌کند	عشق در یک نگاه و بدون نیاز به شناخت مرد به عنوان شخصیت منجی	دیگری در پی صدمه‌زدن به من است.

جدول ۸. تحلیل لایه‌ای علت‌ها در فیلم ملفیست

سطح تحلیل / شخصیت‌های فیلم	ملفیست	آرورا	استفان	پرنس فیلیپ	سرزمین مورس
لیتلی	ملکه سرزمین پریان	شخصیتی مهربان، باهوش و خیرخواه در پی شناخت ناشناخته‌ها	خیانت‌کاری فرومایه و به سلطنت رسیده	شجاع، جذاب و علاقه‌مند به آرورا	موجوداتی دوست‌داشتنی و دارای همدلی و همکاری بالا
علت‌های نظام‌مند	انتقام‌جویی به خاطر خیانت در پی از بین بردن نفرین	طلسم‌شده توسط ملفیست تحت حمایت پریان به دنبال درک محیط	دزدی از سرزمین مورس در کودکی؛ خیانت و دزدیدن بال‌های ملفیست؛ سلطه‌جو و در پی دغدغه‌های خود و بی‌توجه به مردم؛ در پی تسخیر سرزمین مورس	پرنس به عنوان فرد مورد علاقه آرورا؛ عدم شکستن طلسم توسط پرنس	سرزمینی با ساکنان مهربان و همدل بدون نیاز به پادشاه یا ملکه؛ توانمند در برابر حمله انسان‌ها، دوستی با آرورا
جهان‌بینی	نسبی‌گرایی	نگرش فمینیستی	دیکتاتوری	عدم نیاز به منجی خارجی	دموکراسی
استعاره و اسطوره	بیگانه لزوماً آسیب نمی‌رساند؛ امکان تغییر در رفتار وجود دارد	زنان می‌توانند سرنوشت خود را در دست گیرند و نیازمند توانمند ساختن خویش‌اند	جامعه دیکتاتوری جامعه‌ای طمع‌کار و ناراضی است.	عشق همراه با شنلخت برابری در شخصیت زن و مرد	رویارویی با بیگانگان و شنلخت به دنبال جامعه‌ای شاد

رایانه‌ای و بازی‌های سنتی) و نیز فیلم، کارتون و انیمیشن و در مرحله بعد از طریق ادبیات داستانی و کتب صورت می‌گیرد؛ یعنی آنچه در داستان‌ها و فیلم‌ها به عنوان استعاره‌ها و اسطوره‌ها طرح می‌شود بر لایه‌های عمیق تفکری انسان‌ها (یعنی لایه‌ای که اساس لایه‌های فوقانی را شکل می‌دهد) یا لایه استعاره‌ها و اسطوره‌ها و به‌خصوص ذهن‌های خام آماده تغییر همچون کودکان اثر می‌گذارد و متقابلاً آینده پیش‌رو نیز بر اساس ذهنیت تغییر یافته، متفاوت درک می‌شود. اما زمان و میزان اثرگذاری هر موضوع در یک داستان یا فیلم دقیقاً مشخص نیست.

با توجه به اینکه آینده به مثابه تاریخی است که از تلاش‌های خردمندانه یا بی‌خردانه جمعی حاصل خواهد شد و کودکان امروزی سرگذشت آنان را روشن می‌کنند، مشارکت دادن طبقه کودکان جامعه در ساخت آینده یکی از غنی‌ترین راهبردهای کاهش تهدیدهای هویتی در آینده کشورها خواهد بود. لذا این نکته، مفهوم مهمی را برای سیاست‌گذاری در حوزه آموزش عمومی تربیت کودکان یا به عبارت بهتر سازندگان آینده به ذهن متبادر می‌کند. با علم به این نکته، ساخت انیمیشن و فیلم‌های کودک برای ایجاد طرح‌واره‌های مناسب در آن‌ها ضروری می‌نماید. پژوهشگران از منظر سیاست‌گذاری توصیه‌های زیر را برای تهیه داستان‌های مطلوب و اثرگذار بر ذهنیت کودکان ضروری می‌دانند:

شناخت و بررسی مفاهیم فرهنگی که باید برای کودکان آینده مورد توجه قرار گیرد: از آنجا که بسیاری از مفاهیم تغییر یافته در دو نسخه زیبایی خفته برای کودک ایرانی نیز نیازمند تغییر است، با توجه به نیازهای خاص کشور ما و بن‌مایه‌های نیازمند تغییر در آن، باید مفاهیم به‌درستی شناخته شود.

می‌تواند از شر وضعیت نامطلوب خود رهایی یابد و نه صرفاً انتظار برای شاهزاده سوار بر اسب.

احترام به طبیعت: فیلم با نمایش دنیای پریان به دنبال تغییر دیدگاه انسان برای احترام بیشتر به طبیعت است. در قسمت‌های ابتدایی داستان فیلم، مالفیستت جوان از طریق جادو به ترمیم شاخه شکسته درخت می‌پردازد. در بخش دیگری از فیلم، مالفیستت سنگ‌های قیمتی را که توسط استفان نابالغ دزدیده شده است، به طبیعت بازمی‌گرداند. آرامش در سرزمین پریان به واسطه همدلی و کمک موجودات جادویی که برخی شماییلی مانند اجزای طبیعت دارند، ایجاد شده است. از سوی دیگر در سرزمین آدمیان شاهد استفاده انسان از ابزارآلاتی بر پایه فلز هستیم که به عنوان نشانی از صنعت در مقابل طبیعت قرار می‌گیرد.

۴. بحث و نتیجه‌گیری

بشر امروزی به اتکای نظریه‌ها و فهم‌های نوینش - که در نظریه‌هایی مانند تحلیل لایه‌ای علت‌ها تبلور یافته است - می‌داند که کهن‌روایت‌های دیروزی، انسان‌هایی برای آینده نخواهد ساخت و به همین دلیل است که برای شکل‌دهی به آینده‌ای متفاوت از امروز به صورت‌بندی متفاوتی از کهن‌روایت‌ها نیاز دارد. به این ترتیب تغییر در آینده از طریق تغییر در ذهنیت سازندگان آینده امکان‌پذیر دانسته می‌شود (جداول شماره ۷ و ۸).

بسیاری از ما فیلم‌ها یا کارتون‌هایی که سال‌ها پیش دیده‌ایم را هنوز به یاد داریم. بر اساس نتایج پژوهش حاضر آنچه مبرهن است، تغییر در آینده مشخصاً با تغییر در ذهنیت سازندگان آن در ارتباط دوسویه است و بهترین کانال‌ها برای ایجاد این تغییرات از طریق بازی‌ها (اعم از بازی‌های مجازی، بازی‌های

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

تمامی اصول اخلاق پژوهش در مقاله رعایت شده است.

حامی مالی

این مقاله حاصل کار دانشجویان دوره دکتری آینده پژوهی است و حامی مالی نداشته است.

مشارکت نویسندگان

مفهوم سازی: امیر ناظمی، مریم جوان شهرکی؛ روش شناسی، اعتبار سنجی، تحلیل، تحقیق، بررسی، منابع، نگارش پیش نویس و بصری سازی: همه نویسندگان؛ ویراستاری و نهایی سازی نوشته: احمد برومند کاخکی؛ نظارت: آقای دکتر ناظمی.

تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان این مقاله تعارض منافع ندارد.

تشکر و قدردانی

در این بخش از مقاله از کلیه پرسنل اجرایی مرکز تحقیقات سیاست علمی کشور و دوستان عزیزمان جناب آقایان علیرضا نصر اصفهانی، حمزه حاجی عباسی و سرکار خانم شهره ناصری که با یاریشان توانستیم پنل آینده پژوهی و هنر را به خوبی هر چه تمام تر در سالن سمینار آن مرکز برگزار کنیم، تشکر و قدردانی می شود و برای یکایک آن ها توفیق و سعادت مسئلت داریم.

شناخت داستان های کودکان: سیاست گذار باید کهن روایت های کودک ایرانی را به خوبی بشناسد و در رابطه با مفاهیم نیازمند تغییر به نوآفرینی این کهن روایت ها بپردازد. این مسئله در گام نخست نیازمند آشنا کردن کودک ایرانی با اساطیر و کهن روایت های بومی خود است.

تجزیه و تحلیل شخصیت ها و فضاهای موجود در داستان ها: در مقاطع زمانی متفاوت، شخصیت های به خصوصی می توانند در ذهن کودک تأثیر گذار باشند؛ بنابراین باید شخصیت ها و فضاها، باور پذیر و متناسب با ذهن کودک امروز شود.

تبدیل مفاهیم فرهنگی به دیالوگ و بازی برای نقش ها و شخصیت های موجود در داستان: جذاب سازی مفاهیم و تلاش برای جذب مخاطب کودک مهم ترین گام در این زمینه است؛ چرا که با استفاده از تسهیلات نو، امکان جلب توجه کودک توسط رسانه های غربی و ایجاد ارتباط با بن مایه های غربی یکی از تهدیدهای اصلی در این میان به شمار می رود. تهدیدی که می تواند کودکی دور از جامعه سنتی خود و با بن مایه هایی متفاوت برای آینده بسازد که نهایتاً منجر به سیاست های تقابلی و تحمیلی در سال های آتی خواهد شد.

علاوه بر آنچه در نتایج این مطالعه نشان داده شد، بازی ها نیز نقشی اساسی بر کودک دنیای امروز دارد که در این تحقیق کمتر به آن ها توجه شد و توصیه می شود در تحقیقات آتی به طور ویژه مورد توجه قرار گیرند.

منابع فارسی

- بل، ویندل. ۱۳۹۲. مبانی آینده‌پژوهی: تاریخچه، اهداف و دانش. ترجمه مصطفی تقوی و محسن محقق. تهران: موسسه آموزشی و تحقیقاتی صنایع دفاعی، مرکز آینده پژوهی علوم و فناوری دفاعی.
- طاهری دمنه، محسن، علی اصغر پورعزت و محمدمهدی ذوالفقارزاده. ۱۳۹۴. «تأملی در مفهوم تصاویر آینده به مثابه ساخت هویت اجتماعی». فصلنامه مطالعات ملی. سال. ۱۶. شماره. ۴. صص. ۶۱-۷۶.
- عنایت الله، سهیل. ۱۳۹۳. تحلیل لایه ای علت ها: نظریه و موردکاوی های یک روش شناسی یکپارچه و متحول ساز آینده پژوهی. ترجمه مسعود منزوی. تهران: مرکز آینده پژوهی علوم و فناوری دفاعی.
- گودن، کریستیان. ۱۳۹۲. آیا باید از اتوپیا اعاده حیثیت کرد؟ ترجمه سوسن شریعتی. تهران: قصیده سرا.
- ملکیفر، عقیل. ۱۳۹۱. «گونه‌های چهارگانه آینده‌پژوهی و آشنایی با مفهوم کلیدی مثلث آینده». افق رسانه. صص. ۱۱-۱۶.

References

- Barthes, Roland and Lionel Duisit. 1975. "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative." *New Literary History*. vol. 6. no. 2. pp. 237-272. [DOI:10.2307/468419]
- Beare, Hedley. 2001. *Creating the Future School*. London: RoutledgeFalmer. https://books.google.com/books?id=gssC3n5ogulC&source=gb_book_other_versions
- Bell, Wendell. 2003. *Foundations of Futures Studies: Human Science for a New Era*. Translated by Mostafa Taghavi and Mohsen Mohaghegh, (Persian). Tehran: Markaze Ayande Pajoohi Olom va Fanavari Defaee. <http://opac.nlai.ir/opac-prod/bibliographic/2988324>
- Geronimi, Clyde (Directors). 1959). *Sleeping Beauty* [Motion Picture].
- Godin, Christia. 2013. *Should We Rehabilitate Utopia?* Translated by Sosan Shariati, (Persian). Tehran: Ghasideh Sara. <http://opac.nlai.ir/opac-prod/bibliographic/687532>
- Inayatullah, Sohail. 2015. *The Causal Layered Analysis: Theory and Case Studies of an Integrated and Transformational Futures Studies*. Translated by Masoud Monzavi, (Persian). Tehran: Defense Science and Technology Future Studies Center. <http://opac.nlai.ir/opac-prod/bibliographic/2077368>
- Kimmel, Eric A. 1970. "Can Children's Books Change Children's Values?" *Educational Leadership*. vol. 28. no. 2. p. 209. <http://connection.ebscohost.com/c/articles/21641466/can-childrens-books-change-childrens-values>
- Lakoff, George. 2012. "Explaining Embodied Cognition Results." *Topics in Cognitive Science*. vol. 4. no. 4. pp. 773-785. [DOI:10.1111/j.1756-8765.2012.01222.x] [PMID]
- Maleki Far, Aghil. 2012. "Four Types of Futures Studies and an Introduction to the Key Concept of the Future Triangle (Persian)." *Ofoghe-Rasaneh*. pp 11-16. <http://artoostanha.ir/Default.aspx?page=21320§ion=newlistitem&mid=60687&pid=115363&ln=fa>
- Pourezzat, Ali Asghar, Abdolazim Mollae and Morteza Firouzabadi. 2008. "Building the Future: Undertaking Proactive Strategy for National Outlook." *Futures*. vol. 10. no. 40. pp. 887-893. [DOI:10.1016/j.futures.2008.07.024]
- Propp, Vladimir Yakovlevich. 2010. *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas Press. <https://books.google.com/books?id=aY7rtbiOC5EC&printsec=front-cover&dq>
- Roth, Joe (Producer) and Stromberg, Robert (Director). 2014. *Maleficent* [Motion Picture]. United States. Available at: Not Found Link.
- Slaughter, Richard A. 1991. "Changing Images of Futures in the 20th Century." *Futures*. vol. 23. no. 5. pp. 499-515. [DOI:10.1016/0016-3287(91)90098-M]
- Taheri Damneh, Mohsen, Ali Asghar Pourezat and Mohammad Mehdi Zolfagharzadeh. "Reflection on the Concept of Future Images as the Construction of Social Identity (Persian)." *National Studies*. vol. 16. no. 4. pp. 61-76. <https://www.sid.ir/fa/journal/ViewPaper.aspx?id=264527>

ضمیمه ۱. گردآوری شواهد مبین تغییر میان فیلم و کارتون در داستان زیبای خفته (توسط محققین)

استدلال	شواهد و قرائین در نسخه فیلم
به نظر می‌رسد تغییر در شخصیت مالفیست (افسونگر شرور) در نسخه اخیر فیلم به دنبال تغییر در دیدگاه مطلق گرایی و نگاه به شخصیت‌ها به صورت سیاه یا سفید است (نوعی رویکرد نسبی گرایی نسبت به مسائل اخلاقی).	در آغاز داستان ما با یک پری شاد و مهربان مواجه هستیم که افسونگر شرور نام دارد. مالفیست به آرورا علاقه‌مند است و بر خلاف کارتون، دیگر موجودی کینه‌توز و اهریمنی نیست. مالفیست پس از اعمال نفرین، با شناخت آرورا پشیمان می‌شود و در پی باطل کردن نفرین است. مالفیست در ابتدای داستان از دزدی استان چشم‌پوشی می‌کند و در بازگشت دوباره استان، به‌سادگی او را می‌بخشد. مالفیست در این برهه برخلاف شخصیت کینه‌توز در زمان نفرین، شخصیتی مهربان و بخشاینده از خود نشان داده است. در پایان داستان از مالفیست به عنوان فردی که هم قهرمان بزرگ و هم یک شخص بسیار شرور بوده نام برده می‌شود.
به نظر می‌رسد تغییر در توزیع جنسیتی و نژادی شخصیت‌های حاضر در فیلم، به دنبال کاهش نگرش‌های تبعیض نژادی است.	در داستان فیلم بر خلاف شخصیت کارتونی آرورا که بیشتر منفعل بوده است، شخصیت زیبای خفته مورد تمرکز قرار می‌گیرد و صفاتی همچون مهربانی، باهوشی، و مصمم‌بودن در وی ملموس است. این موضوع باعث ایجاد عشق حقیقی در مالفیست نیز شده است. در پایان داستان فیلم، بال‌های مالفیست برای رهایی آزاد می‌شود. مالفیست برای شناخت و دیپلار پدر و مادرش به‌تنهایی به قصر می‌رود. در نسخه اخیر فیلم، حضور افرادی با ملیت و رنگ پوست متفاوت در مهمانی تولد آرورا و همچنین وجود قهرمانان زن در داستان، حس تبعیض نژادی و جنسیتی را کمرنگ‌تر کرده است. وجود قهرمانان زن در داستان (سه پری مهربان، مالفیست، آرورا) و همراهی بیشتر میان شخصیت‌های زن و مرد (مالفیست و کلاغ) در نسخه اخیر فیلم
به نظر می‌رسد تغییر روایت در رابطه با پادشاه استان به دنبال تغییر در باورهای دیکتاتوری و تقویت پیش‌زمینه‌های ذهنی دموکراسی است (به عنوان نمونه تغییر در این باور که قدرت‌داشتن همان حق داشتن است)	سرزمین پریان بدون وجود ملکه، ساماندهی می‌شود و ساکنینی شاد و آرام دارد. در سرزمین آدمیان، شاه بر اساس میل فردی خود افراد را مجبور به جنگ با سرزمین همسایه می‌کند. در بخش‌هایی از فیلم که مالفیست دچار کینه می‌شود وی به رفتارهای دیکتاتوری روی می‌آورد. در همه بخش‌های فیلم، تصمیمات مستبدانه به نتایجی مخرب منتهی می‌شود.
به نظر می‌رسد تغییر در ماهیت افراد خارج از قلمروی پادشاهی به دنبال کاهش بیگانه‌هراسی است.	در زمان جنگ میان انسان‌ها و ساکنین سرزمین پریان، همه سربازان، موجودات جادویی را موجودات تاریک می‌نامیدند. در حالی که ساکنین سرزمین پریان در داستان شخصیتی آرام و شاد داشتند. بر خلاف سرزمین انسان‌ها، در سرزمین پریان موجودات جادویی با کنج‌کاوی هرچه بیشتر در پی شناخت آرورا هستند و بیگانه‌هراسی وجود ندارد. شاه استان به دلیل ترس شدید از مالفیست دنبال به دام انداختن و نهایتاً قتل وی پس از از بین رفتن طلسم است. آرورا به جای ترس از مالفیست او را پری نگهبان خود می‌داند. در نسخه کارتونی صحبت‌های درگرفته میان دو پادشاه بیشتر ناظر بر عدم اعتماد فی مابین و امکان جنگ در صورت هرگونه اختلاف نظر است؛ این در حالی است که در نسخه فیلم به این نحو نبوده است.
به نظر می‌رسد تغییر شخصیت عاشق حقیقی از پرنس فیلیپ به مالفیست به دنبال بازتعریف مفهوم عشق است	در نسخه فیلم ما با سه نوع داستان عشقی مواجهیم: عشق میان مالفیست و استان، عشق میان پرنس فیلیپ و آرورا و عشق میان مالفیست و آرورا. بر خلاف تمامی کارتون‌های کلاسیک دیزنی، در این فیلم عشق در یک نگاه رد می‌شود و مفهوم عشق فراتر از رابطه خونی و یا علاقه میان زن و مرد دانسته می‌شود. درواقع عشق بیشتر حاصل از شناختی مستمر و در نتیجه رفتار افراد است.

استدلال	شواهد و قرائین در نسخه فیلم
به نظر می رسد فیلم با نمایش دنیای پریان به دنبال تغییر دیدگاه انسان نسبت به احترام بیشتر به طبیعت است.	در قسمت های ابتدایی داستان فیلم، مالفیست جوان از طریق جادو به ترمیم شاخه شکسته شده درخت می پردازد در بخشی از داستان فیلم، مالفیست سنگ های قیمتی را که توسط استفان نابالغ دزدیده شده است، به طبیعت بازمی گرداند آرامش در سرزمین پریان به واسطه همدلی و کمک موجودات جادویی که برخی شمایی مانند اجزای طبیعت دارند، ایجاد شده است. در بسیاری از قسمت های فیلم، شاهد تعامل شخصیت های اصلی داستان با طبیعت هستیم. در فیلم شاهد هستیم که عنصر اصلی مورد استفاده انسان ها، فلز است که به عنوان نشانی از صنعت در مقابل طبیعت قرار می گیرد
به نظر می رسد فیلم ساخته شده از داستان اصلی، از رویکرد فمینیستی حمایت می کند.	حضور پررنگ تر شخصیت های زن در داستان فیلم راوی داستان فیلم برخلاف نسخه کارتونی یک زن است و روایت فیلم بر مبنای زندگی یک زن (مالفیست) شروع می شود. این در حالی است که نسخه کارتونی با داستان شاه استفان و همسرش شروع می شود