www.pecritiue.com

مرداد
۱۴۰۴

نقد اقتصاد سیاسی

خرده روایت‌ها در برابر اَبرروایت جنگی

مینا معصومی

Photograph: Nick Ut/AP

ژوئن سال ۱۹۷۲ زمانی که هواپیماهای جنگی ، روستایی در ویتنام را با بمب‌های حاوی «ناپالم» بمباران کردند، نیک اوت، عکاس آسوشیتدپرس، عکسی را ثبت کرد که بعدها از آن به‌عنوان نماد هراس در جنگ یاد شد: عکس دختربچه‌ای برهنه با بدنی سوخته از پالم را نشان می‌داد که هراسان به سوی دوربین می‌دود. عکسی که نه‌تنها به عنوان یکی از مهم‌ترین عکس‌های قرن بیستم یاد شد بلکه همواره در جایگاه سندی تاریخی از جنگ ویتنام مورد توجه قرار گرفته است. اما جز تصویر دلخراش کودکی وحشت‌زده از بمباران، چه چیزی در لایه‌های ضمنی تصویر، اذهان را سالیان سال به خود مشغول کرد؟ می‌توان گفت عکس نیک اوت، شکافی عمیق بین واقعیت و بازنمایی آن در رسانه را آشکار کرد. در حالی که رسانه‌های جریان اصلی غرب روی پیشرفت نظامی آمریکا مانور می‌دادند و آن را چون دستاوردی شکوهمند به نمایش جهانیان می‌گذاشتند، این فریم از نیک اوت، - با به تصویر کشیدن بدن بی‌دفاع کودکی در برابر سلاح‌های نظامی پیشرفته - حقیقت ضد انسانی جنگ را برای جهان آشکار کرد. تقابل جریان غالب و پرمخاطب رسانه‌های جمعی غرب به‌عنوان یک کلان‌روایت، در مقابل تک‌عکس سیاه‌وسفید نیک اوت در جایگاه روایتی خرد را می‌توان افشاگر جهت‌گیری فاحش جریان رسانه‌های خبری فراگیر در انتقال داده‌های خود دانست.

بعدها ژان بودریار، جامعه‌شناس و نظریه‌پرداز پسامدرن- درباره‌ی این موضوع به تأملات ژرف‌نگرانه‌ای ارائه کرد و با آثاری مثل «جنگ خلیج فارس رخ نداده است» نقش رسانه و بازتاب خبری آن را در رخدادهای عظیم انسانی مورد واکاوی قرار داد.

بودریار معتقد بود که در عصر کنونی این رسانه است که «واقعیت» را می‌سازد. در واقع آنچه ما در رسانه به‌عنوان حقیقت می‌شناسیم، چیزی نیست جز برساختی از واقعیت، که آن را «فراواقعیت» -hyper reality- نامید. بودریار، جهان پسامدرن امروز را، دوره‌ی فناوری‌ها و اطلاعات شبیه‌سازی شده می‌دانست که از ویژگی‌های شایان آن، عدم تشخیص و مستأصل ماندن میان دوگانه‌ی حقیقت- فریب و اصل- باطل است. بودریار این تحریف و مصادره به‌مطلوب کردن واقعیت را «وانمودگی» - Simulacra- نام نهاد که پیامد اصلی آن ساختن همان «فراواقعیت»هاست. برای درک بهتر این مفهوم، او «دیزنی‌لند» آمریکا را به‌مثابه لابراتواری جمعی برای زدودن مرز بین فانتزی و واقعی، مثال می‌زند. سرزمین دیزنی با نمایش عروسک‌های غول‌پیکر،

قلعه‌های رنگی، گجت‌های جادویی و ازدحام جمعیت همیشگی درونش، استقبالی پرشور از تقاضای ورود به جهانی غیرواقعی را نشان می‌دهد. جهانی که با فراهم کردن شادی مطلق، پیچیدگی‌ها و تناقض‌های اجتماع بیرونی خود را انکار می‌کند. به بیانی دیگر می‌توان دیزنی‌لند را فانتزی برنامه‌ریزی شده‌ای دانست که با دقت و ظرافت خاصی طراحی شده تا حس واقعیتی مطلوب و سراسر رضایت‌بخش – با حذف یا دخالت ندادن هیچ عنصر تصادفی ناخوشایند- را بیافریند و با دست زدن به این عمل، نمایی عینی از آمریکا ترسیم کند. در مقابل، بوردیو دست به تحلیل ایدئولوژیک سرزمین دیزنی می‌زند و آن را «چکیده‌ای از روش آمریکایی» و «مدیحه‌ای برای ارزش‌های آمریکایی» می‌خواند. او معتقد است دیزنی لند همان وانموده‌ایست که امر واقعی آمریکا را زیر شنل مخمل و جادویی خود مخفی کرده است. «آمریکای واقعی همان دیزنی‌لند است». این همان برساختی از حقیقت است که نمی‌توانیم آن را نه درست و نه غلط بدانیم. در واقع این باور به وجود آمده تا داستانی تخیلی از واقعیت را بسازد. این مکان در تلاش است که به شهروندانش بقبولاند که در دنیای خارج از پارک، واقعیتی اصیل وجود خواهد داشت، در حالی‌که تمام جامعه‌ی آمریکا، یک دیزنی‌لند در مقیاسی بزرگ است.

سرزمین دیزنی، ارزش‌های زندگی آمریکایی (پیشرفت، شادی ابدی و فردگرایی) را به شکلی اغراق‌آمیز نشان می‌دهد تا مخاطبش باور کند در جهان خارج از پارک، می‌تواند شکل حقیقی این ارزش‌ها را در زندگی دنبال کند، در صورتی که بودریار معتقد است سیاست، فرهنگ و رسانه‌های آمریکایی همانند دیزنی لند، خود «وانموده»هایی هستند که مرز بین واقعیت و غیر واقعیت را زدوده‌اند. او این مکان را به آینه‌ای کج تشبیه می‌کند که با اقرار به «اینجا همه چیز تماماً ساختگی‌ست.» به‌طور غیر مستقیم ادعا دارد «جهان بیرون از این مکان واقعی‌ست.». به عبارتی درون پارک یک فانتزی خودآگاه در جریان است که به غیرواقعی بودن خود اعتراف می‌کند، تا در لحظه‌ای که پایمان را از پارک بیرون گذاشتیم فانتزی ناخودآگاه دیگری جان بگیرد که می‌گوید «این‌جا همه چیز حقیقت دارد.»

اما اگر رسانه‌های جمعی نیز مشابه دیزنی‌لند، واقعیت را جایگزین «وانموده‌ها» کنند، چه؟ بودریار به این سؤال پاسخ می‌دهد و معتقد است رسانه‌های همگانی و پرمخاطب، مانند سرزمین دیزنی، به کارخانه‌های تولید وانموده‌ها تبدیل شده‌اند.

محتواهایی که از نگاه بودریار نه‌تنها بازنمایی واقعیت نیستند بلکه با تولید «فرا واقعیت» تلاش دارند تا به واقعیت مسلط جهان بدل شوند.

این فرآیند چگونه شکل می‌گیرد؟ به باور او رسانه‌ها، مانند دیزنی‌لند، با نمایش بخشی از ساختگی بودن خود مثل برنامه‌های پشت صحنه در واقع وانمودگی بزرگ‌تری در خود را از نظام اجتماعی پنهان می‌کنند. برای مثال، وقتی یک مفسر سیاسی اعتراف می‌کند که بیانش تنها حاصل تحلیل شخصی خود اوست، این پیام را القا می‌کند که گویی سایر محتوای خبری خود این رسانه واقعی است. در حالی که بودریار می‌گوید همه چیز در رسانه ساختگی و تقطیع شده است. موقعیتی دیگر وقتی‌ست که یک برنامه‌ی طنز سیاسی در شبکه‌ای تلویزیونی به نمایش گذاشته می‌شود تا مخاطبان باور کنند «بخشی از رسانه، غیر واقعی‌ست» اما این کلیت رسانه است که از نگاه بودریار غیرواقعی و دروغین است. در نتیجه رسانه‌ها با تولید بی‌وقفه‌ی این وانمودگی‌ها، جامعه را در شبکه‌ای از نشانه‌های خودارجاع محصور می‌کنند که در آن اصل وقایع امری فاقد اهمیت است و معانی در آن به نفع گفتمان مسلط مصادره به مطلوب می‌شوند. این است که در نهایت بودریار تلوزیون را به‌عنوان نمادی از رسانه‌ای جمعی و همگانی، مظهر انفجار متقابل معنا و رسانه می‌داند که منجر به شکل‌گیری پارانویایی عظیم و همه‌گیر در جهان شده‌است.

تک‌نگاری «جنگ در خلیج فارس رخ نداد» از بودریار به‌خوبی نقش رسانه در جنگ را برملا می‌کند. این مقاله که به حمله‌ی ائتلاف بین‌المللی به رهبری آمریکا برای آزادسازی کویت از اشغال نیروهای صدام حسین، یا جنگ اول خلیج فارس، اشاره دارد، جنگ را به‌عنوان یک «وانموده» معرفی می‌کند. ادعای جسورانه‌ی او در این مقاله این است که آنچه سال ۱۹۹۱ به‌عنوان جنگ دیدیم، یک جنگ نبود بلکه یک کالای رسانه‌ای بود. او رویدادی را در شبکه‌ی CNN مثال می‌زند: زمانی که مجری اخبار این شبکه اعلام می‌کند گزارشی زنده از خبرنگاران مستقر در خلیج فارس به نمایش خواهد آمد تا آخرین تحولات این جنگ را با مخاطبان به اشتراک بگذارند. اما زمانی که خبرنگاران شروع به صحبت می‌کنند، معلوم می‌شود که آنان نیز اخبار مربوط به جنگ را از همین شبکه دنبال کرده‌اند. بودریار نتیجه می‌گیرد که مخاطب نمی‌تواند با

تماشای این گزارش از واقعیت جنگ باخبر شود و تنها می‌تواند روایت رسانه‌ها از این حادثه را ببیند.

«جنگ» در این رسانه‌ها شبیه کالایی مصرفی به مخاطبان عرضه شد. آن‌ها طوری از هوشمندانه بودن استراتژی‌های جنگی و موشک‌های پیشرفته حرف می‌زدند که گویی کالایی لوکس را تبلیغ می‌کنند. این در حالی بود که طبق آمارهای این جنگ، ۷۰٪ بمب‌های «هوشمند» به غیرنظامیان اصابت کرد و جان مردم را گرفت. به بیان بودریار تمرکز رسانه‌های جمعی روی فناوری‌های نظامی این جنگ بود و تماشای گزارش‌های خبری آن با حسی هیجان‌آمیز شبیه به حسّ ناشی از تماشای مسابقات ورزشی همراه بود. تصاویری اندک و محدود از رنج و محنت انسان‌ها در برابر انبوهی از تصاویر مربوط به سلاح‌های پیشرفته، اهداف نظامی و مکان‌های ویران‌شده. در نتیجه آنچه به‌جای جنگ اتفاق افتاد، یک ساختار رسانه‌ای با نمایش گسترده‌ی بمب‌های هوشمند - مشابه ویدئو گیم‌ها - و حذف تصاویر رنج آدمیان بود.

پوشش تلویزیونی که رسانه‌ها از این جنگ ساختند، بسیار با میدان نبرد فاصله داشت و در آن تا حد امکان خبری از کشته شدن غیرنظامیان و آوار شدن خانه‌ها بر سرشان نبود. این رسانه‌ها بیشتر مایل بودند تصویری شبیه آنچه در بازی‌های ویدئویی موجود است را به نمایش بگذارند. بودریار معتقد است شباهت بین واقعیت عینی و واقعیت شبیه‌سازی شده در چنین بازی‌هایی به قدری زیاد است که هنگام تماشای آن تشخیص این‌که محتوای پیش رو گزارشی از یک واقعه‌ی انسانی‌ست و یا تصویری از یک بازی ویدئویی بسیار دشوار است. شاید در گذشته گفته می‌شد که هدف بازی‌های ویدئویی این است که توهم واقعیت را ایجاد کنند اما حالا این بازی‌ها امکان تشخیص بین واقعیت و توهم را از ما می‌گیرند. به قولی فروریختن واقعیت به درون فراواقعیت مستلزم کپی‌برداری جزءبه‌جزء و دقیق از امر واقع است و به این ترتیب فراواقعیت خود را به شکل امر واقع الغا می‌کند. نتیجه‌ی این الغا این است که این فراواقعیت در رسانه‌ها و بازی‌های ویدئویی از امر واقعی، واقعی‌تر و پیچیده‌تر به نظر خواهند رسید.

حالا سؤال این‌جاست که در میان تمام رسانه‌های فریبنده چطور می‌توان به روایتی قابل‌اعتمادتر از واقعیت دست یافت؟ آیا می‌توان از چرخه‌ی تولید ابر واقعیت گریخت؟

فرانسوا لیوتار، فیلسوف و نظریه‌پرداز پسامدرن، در آثارش روزنه‌ی امیدی در باب این سؤال ارائه می‌دهد. او می‌گوید در عصر پسامدرن، «کلان‌روایت‌ها» همان روایت‌های یکپارچه و تمامیت‌خواه در دست قدرت هستند. در مقابل آن‌ها «خرده‌روایت‌ها» قرار دارند که شامل روایت‌های چندپاره و متناقض‌اند که از تجربه‌ی زیسته‌ی افراد شکل می‌گیرند. به اعتقاد لیوتار هر نسخه‌ای از روایت بزرگ، ناگزیر دربرگیرنده‌ی اخلاق و سیاست نظام سلطه است و خواه‌ناخواه به بازتولید هژمونی می‌انجامد. در مقابل این شکل روایی که از نگاه لیوتار ابزاری برای توجیه نظام‌های قدرت هستند، خرده‌روایت‌ها جای می‌گیرند که شامل نگاه‌های متکثری‌اند که ادعای حقیقت مطلق را ندارد. این روایات خاستگاهی ضدسلطه دارند و صدای اقلیت‌های در حاشیه مانده و تجربه‌های فردی گوناگون را به گوش دیگری می‌رساند. لیوتار معتقد است دیگر کلان‌روایت‌ها قابل‌اتکا نیستند و با توجه خرده‌روایت‌ها است که می‌توان به درک نسبی از واقعیت رسید. او آشکارا در کتاب «وضعیت پسامدرن» از مخاطبانش می‌خواهد که به جنگ کلیت بروند و با استقبال از روایات متکثر، شاهد آنچه بیان‌ناپذیر و ارائه نشدنی است، باشند و از این طریق نایکسانی‌ها و روایات فردی را حرمت نهند.

در میدان جنگ آنچه رسانه‌های همگانی نشان‌مان می‌دهند، روایاتی کنترل‌شده و یک‌سویه‌اند که اتفاقاً قربانیان واقعی جنگ در آن‌ها به‌حاشیه رانده شده‌اند. برای همین باید اهمیت خرده‌روایت‌ها را جدی گرفت. این روایت‌ها نیاز به تأیید رسانه‌های رسمی ندارند. در جهان امروز، یک پست چند جمله‌ای کوتاه که در شبکه‌ی اجتماعی ایکس منتشر می‌شود، شاید مخاطبان زیادی نداشته باشد، اما در سکوت رسانه‌های رسمی درباره‌ی یک حقیقت جنگی خدشه‌ای وارد می‌کند. برای مثال شبکه‌ی اجتماعی «تیک تاک» در جنگ اوکراین تبدیل به ابزاری استراتژیک برای روایت‌های فردی درباره‌ی جنگ شده است. سربازان اوکراینی محتواهایی را از سنگرهایشان به اشتراک گذاشتند که شرایط واقعی نبرد مثل کمبود تجهیزات و زیستن زیر بمباران را نشان می‌داد. در بمباران کیف ویدئوی پدری وایرال شد که در متروی کیف، زیر بمباران برای فرزندش آواز می‌خواند و این‌گونه روایتی انسانی از جنگ را به اشتراک گذاشت.

بنابراین هنگامی که رسانه‌های رسمی در حال مانور روی محتواهایی با مضمون دقت موشکی، پیشرفتگی تجهیزات و فناوری‌های جنگی هستند، ما نیاز به دریافت

روایت‌هایی داریم که واقعیت‌های جنگ، خرابی‌ها، قربانیان و آوارگان جنگی را نشان‌مان دهند، تا از این طریق در مقابل پروپاگاندای جنگ، گوشه‌هایی از واقعیت را نشان دهیم.

امروز بیش از هر زمان دیگری نیاز داریم تا به این روایات خرد تکیه کنیم، نه به دلیل این‌که «کامل» هستند بلکه به این دلیل که تک‌صدایی جریان غالب رسانه‌های عمومی را می‌شکنند و مانند عکس بمباران ناپالم پرده از حقیقت رنج‌آور و هولناک جنگ برمی‌دارند.

گرچه به‌درستی می‌توان نگران بود که که بسیاری از خرده‌روایت‌های به اشتراک گذاشته شده در شبکه‌های اجتماعی می‌توانند خود به ابزار فریب و تبلیغ جنگ و بازتولید پروپاگاندا بدل شوند، اما در نهایت می‌توان گفت قدرت ما در تولید خرده‌روایت‌های انبوه است و با تولید محتواهای تکثرگراست که می‌توان ابرروایت رسانه‌های عمومی را بی‌اعتبار کرد.

بااین‌همه، شاید از خود بپرسیم که «آیا این صداهای کوچک را می‌توان جایگزین روایت‌های کلان رسانه‌ای کرد؟» پاسخ احتمالاً «نه» است، اما می‌توان امیدوار بود که همین خرده‌روایت‌ها فرصتی برای تأمل ایجاد می‌کنند. در نهایت پیروز این نبرد رسانه‌ای کسی است که بتواند خرده‌روایت‌های اصیل را از سروصداهای دروغین جدا کند.