

A Pragmatic and Sociolinguistic Analysis of Communication Breakdown in the Animation "Ron's Gone Wrong"

Elahe Kamari*

Abstract

This study investigates the pragmatics and sociolinguistic features of the character Ron's language in the animated film *Ron's Gone Wrong* (2021). It aims to demonstrate how Ron's recurrent violations of Grice's Cooperative Principle and his inability to appropriately interpret and perform speech acts contribute to the emergence of an anti-language and an alternative social identity, thereby revealing the limitations of algorithmically mediated communication in comparison with authentic human interaction. Employing a qualitative, descriptive-analytical approach, the study analyzes the verbal interactions and dialogues of Ron selected through purposive sampling and systematic observation of key scenes. The data are examined within the theoretical framework of linguistic pragmatics, with particular emphasis on Grice's Cooperative Principle and Speech Act Theory, alongside insights from sociolinguistics. The findings indicate that Ron's apparent communicative deviations should not be understood merely as linguistic deficiencies; rather, they function as the basis for constructing an anti-language that fosters an alternative social identity and enables genuine interpersonal relationships. In contrast, the flawless and standardized discourse of the other B-Bots represents a homogeneous communicative system devoid of individuality and authenticity. This opposition highlights the film's central paradox: deviations from algorithmic norms—typically regarded as communicative failures—can instead constitute the essential conditions for meaningful and deeply human connection. The film therefore challenges the ideal of algorithmic perfection, suggesting that

* Assistant Professor, Department of English Language Teaching, Farhangian University,

P.O. Box 14665-889, elaheh.kamari@cfu.ac.ir

Date received: 24/06/2025, Date of acceptance: 28/04/2026



imperfection, rather than flawless efficiency, is the primary source of meaning, authenticity, and social bonding in human communication.

Keywords: Ron's Gone Wrong, pragmatics, communication breakdown, sociolinguistics, identity, digital communication.

Introduction

The rapid integration of artificial intelligence and digital communication technologies into daily life has profoundly altered human social interaction. Contemporary animated films frequently reflect these shifts, serving as cultural artifacts that critique or explore the human-technology relationship. The animation *Ron's Gone Wrong* presents a futuristic society where the tech giant "Bubble" markets "B-bots", flawless, algorithmically driven smart devices, as ultimate "best friends" for children. The protagonist, Barney, is a socially marginalized boy who receives a defective B-bot named Ron, who notably lacks core software programming, safety protocols, and standard communication algorithms. The central problem addressed in this study is how linguistic anomalies and communication breakdowns, traditionally viewed as mere technical errors in human-robot interaction, function as deliberate narrative and sociolinguistic devices. The primary objective of this research is to analyze the pragmatic failures and sociolinguistic divergences in Ron's speech. Ultimately, the study aims to demonstrate how Ron's inability to follow standardized algorithmic communication actually generates an "anti-language," which paradoxically fosters a more authentic, albeit messy, social identity and serves as a profound critique of modern digital communication paradigms.

To thoroughly analyze the communication dynamics within the film, this study employs an interdisciplinary theoretical framework drawing from both pragmatics and sociolinguistics. From a pragmatic perspective, the study utilizes Paul Grice's Cooperative Principle and its associated maxims of Quantity, Quality, Relation, and Manner to evaluate how Ron continuously violates conversational norms. Furthermore, John Austin and John Searle's Speech Act Theory is applied to analyze how the intended illocutionary force of utterances is systematically misinterpreted by the defective robot. On the sociolinguistic front, the research leverages theories of language and identity, focusing on how linguistic choices actively include or exclude individuals from social groups. Crucially, the concept of "anti-language," frequently associated with M.A.K. Halliday, is adapted to explain Ron's communication style. In the context of the film, the dominant, standardized

language is the flawless, algorithmically curated speech of the normal B-bots, representing corporate power and social conformity. Ron's broken, glitchy communication acts in direct opposition to this, functioning as an anti-language that actively resists these digital power structures and enables the negotiation of a new, alternative social identity.

Materials and Methods

This research utilizes a qualitative discourse analysis approach, framed as an in-depth case study of the animation *Ron's Gone Wrong*. The data corpus consists of carefully selected scenes, dialogues, and relevant non-verbal contexts that highlight communication breakdowns between Ron, Barney, and the broader society. The analytical procedure was conducted smoothly across three interconnected phases. Initially, the researchers identified and coded specific instances of communication failure, categorizing them according to distinct linguistic phenomena such as literal interpretations of metaphors, overt violations of Gricean maxims, and misfires in speech acts. Following this identification phase, each coded example was interpreted through the dual lenses of pragmatics and sociolinguistics to comprehend the underlying mechanics of the breakdown. Finally, these isolated examples were synthesized to identify broader thematic patterns, specifically focusing on how these micro-level linguistic failures cohesively contribute to the macro-level narrative regarding identity formation and the film's overarching critique of algorithmic culture.

Discussion and Results

The analysis reveals that the film systematically employs pragmatic failures not merely for comedic effect, but as a sophisticated narrative device to critique contemporary digital culture. A prominent pragmatic finding is Ron's consistent failure to grasp the illocutionary intent behind social media terminology. For instance, Ron interprets the concept of "likes" and "friending" literally, attempting to physically acquire friends and tangible objects to represent digital metrics, which vividly highlights the stark divide between complex human social meaning and the literal, machine-like processing of algorithms. From a sociolinguistic perspective, the findings demonstrate that while the fully functioning B-bots utilize flawless communication, their language is inherently inauthentic and uniform, trapping children in echo chambers of algorithmic perfection. Conversely, Ron's "anti-language", characterized by misunderstandings, inappropriate responses, and rigid literalism, strips away the

artificiality of digital interaction. Through these ongoing pragmatic failures, Ron and Barney build a relationship based on shared vulnerability, exclusion, and continuous mutual interpretation, proving that human imperfection and the messy negotiation of meaning are essential for genuine connection. This study bridges a significant gap in existing linguistic and media literature. Traditional pragmatic studies focusing on communication breakdowns typically center on intentional violations by human actors, such as the use of sarcasm, irony, or deceit. Conversely, studies in the realm of human-robot interaction often treat machine communication failures strictly as technical bugs or design flaws that need to be corrected by engineers. The originality and scholarly value of this research lie in its treatment of a robot's accidental communication failure as a deliberate vehicle for sociolinguistic resistance and social critique within a narrative framework. By framing a smart agent's technical glitches as a functional "anti-language," this paper provides a novel interdisciplinary methodology for analyzing AI and robotics in modern media, clearly demonstrating how technological flaws can masterfully highlight the absolute necessity of human imperfection.

Conclusions

The study concludes that Ron's *Gone Wrong* offers a profound, multi-layered critique of digital-age communication through specific pragmatic and sociolinguistic mechanisms. The film ultimately argues that algorithmic perfection is detrimental to genuine social development, illustrating that it is precisely through communication breakdowns, the violation of conversational maxims, and the inherent struggle to understand one another that authentic meaning and deep social identities are forged. Ron's defective nature allows him to bypass the corporate-mandated "perfect" communication, inadvertently teaching his human companion that true friendship is a messy, highly interpretive, and profoundly imperfect process. While this study successfully maps these dynamics within a single case study, the authors acknowledge the limitation of focusing primarily on verbal language. Consequently, future research is highly recommended to conduct comparative analyses with other media exploring AI relationships, as well as intercultural analyses examining how the pragmatics of Ron's glitches and ironies are handled in various translations and dubbings to understand the global reception of these themes.

Bibliography

- Abdollahian H, Bagheri A A. The Five-Speech Acts in the Sepehri's "Seday-e Pay-e Aab". *Persian Language and Literature* 2017; 25 (82):241-258. URL: <http://jpll.khu.ac.ir/article-1-2941-fa.html> [In Persian]
- Austin, J. L. (1962). *How to Do Things with Words*. Oxford University Press
- Bucholtz, M., & Hall, K. (2005). Identity and interaction: A sociocultural linguistic approach. *Discourse Studies*, 7 (4-5), 585-614.
- Caldas-Coulthard, C. R. (2003). Cross-Cultural Representation of "Otherness" in Media Discourse. *Critical Discourse Analysis*, 272-296. doi:10.1057/9780230514560_13
- Chepkemai, N., Nganga, S., & Kandagor, M. (2023). Forms of humour created through maxim flouting in Churchill Show comedy performances. *Scholars Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 11 (5), 105-119. <https://doi.org/10.36347/sjahss.2023.v11i05.003>
- Forceville, C., & Urios-Aparisi, E. (Eds.). (2009). *Multimodal Metaphor*. Mouton de Gruyter.
- Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. In P. Cole & J. L. Morgan (Eds.), *Syntax and Semantics, Vol. 3: Speech Acts* (pp. 41-58). Academic Press.
- Kurniati, M., & Hanidar, S. (2018). The flouting of the Gricean maxims in the movies *Insidious* and *Insidious 2*. *Lexicon*, 5 (1), 1-13. <https://doi.org/10.22146/lexicon.v5i1.41282>
- Mahlil, M., & Masykar, T. (2025). Cooperative principles from Cybertronians: How animated film maxims enhance English pragmatic competence. *J-LATEST: Journal of Language Testing and Studies*, 1 (1), 69-82. <https://e-jurnal.pnl.ac.id/JLATEST/>
- Milroy, L. (1987). *Language and Social Networks* (2nd ed.). Blackwell.
- Ron's Gone Wrong*. (2021). [Film]. Directed by S. Smith & J. P. Vine. 20th Century Studios; Locksmith Animation.
- Searle, J. R. (1969). *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge University Press.
- Sitinjak, L. (2024). *An analysis of flouting maxim in animated movie "The Emperor's New Groove": A pragmatic approach* [Unpublished undergraduate thesis]. Universitas HKBP Nommensen. <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/11410>
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Van Dijk, T. A. (1993). Principles of critical discourse analysis. *Discourse & Society*, 4 (2), 249-283.
- Vollmer, A. L., Wrede, B., Rohlfing, K. J., & Oudeyer, P. Y. (2016). Pragmatic Frames for Teaching and Learning in Human-Robot Interaction: Review and Challenges. *Frontiers in neurorobotics*, 10, 10. <https://doi.org/10.3389/fnbot.2016.00010>
- Wodak, R., & Meyer, M. (Eds.). (2009). *Methods of Critical Discourse Analysis*. Sage.

تحلیل کاربردشناختی و زبان‌جامعه‌شناختی گسست ارتباطی در انیمیشن «ران اشتباه می‌کند»

الهه کمری*

چکیده

هدف پژوهش حاضر، تحلیل کاربردشناختی و زبان‌جامعه‌شناختی زبان شخصیت «ران» در انیمیشن «ران اشتباه می‌کند» (۲۰۲۱) است تا نشان دهد نقض مکرر اصول همکاری گرایس و ناتوانی در درک کنش‌های گفتاری چگونه به شکل‌گیری یک ضدزبان و هویت اجتماعی جایگزین منجر می‌شود تا از این رهگذر، محدودیت‌های ارتباطی الگوریتمی در برابر ارتباط انسانی آشکار گردد. این پژوهش با رویکرد کیفی و با روش توصیفی-تحلیلی انجام شده است. داده‌های پژوهش، گفتگوها و تعاملات کلامی شخصیت «ران» در انیمیشن «ران اشتباه می‌کند» (۲۰۲۱) را تشکیل می‌دهند که با نمونه‌گیری هدفمند و از طریق مشاهده نظام‌مند صحنه‌های کلیدی گردآوری شدند. تحلیل داده‌ها در چارچوب نظری کاربردشناسی زبان (با محوریت اصول همکاری گرایس و نظریه کنش‌های گفتاری) و زبان‌شناسی اجتماعی انجام پذیرفته است. تحلیل‌ها نشان می‌دهد نقض قواعد ارتباطی توسط «ران»، صرفاً یک اختلال نیست، بلکه با ایجاد یک «ضد-زبان»، بنیان‌گذار هویت اجتماعی جایگزین و روابط اصیل می‌شود. در مقابل، زبان استاندارد و بی‌نقص دیگر «بی‌بات‌ها»، نماد گفتمانی یکنواخت و فاقد اصالت است. این تقابل، پارادوکس اصلی انیمیشن را برجسته می‌سازد: نقصان و انحراف از هنجارهای الگوریتمی که معمولاً مانع ارتباط تلقی می‌شوند می‌توانند شرایط ضروری برای ایجاد ارتباطی عمیق و انسانی باشند. بنابراین، انیمیشن کمال الگوریتمی را به چالش می‌کشد و نشان می‌دهد که همان ناکامل بودن‌ها، منشأ معنا و اصالت در تعاملات اجتماعی هستند.

کلیدواژه‌ها: انیمیشن «ران اشتباه می‌کند»، کاربردشناسی، گسست ارتباطی، زبان جامعه‌شناسی، هویت، ارتباطات دیجیتال.

* استادیار، گروه آموزش زبان انگلیسی، دانشگاه فرهنگیان، ۱۴۶۶۵، تهران ایران، elaheh.kamari@cfu.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۴/۰۳، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۲/۰۸



۱. مقدمه

انیمیشن «ران اشتباه می‌کند» (۲۰۲۱) (Ron's Gone Wrong) محصول مشترک استودیوهای «قرن بیستم» (20th Century) و «انیمیشن لاک‌اسمیث» (Locksmith Animation)، در نگاه اول داستانی سرگرم‌کننده و مناسب برای خانواده است که حول محور دوستی یک پسر نوجوان و ربات خانگی‌اش شکل گرفته است. این اثر در جهانی آینده‌نگرانه اما بسیار آشنا رخ می‌دهد، جایی که شرکت غول‌پیکر فناوری «بابل» (Bubble) دستگاهی به نام «ربات بی» را به بازار عرضه کرده است. این ربات‌های کوچک، هوشمند و تخم‌مرغی‌شکل، به عنوان «بهترین دوست حاضر و آماده» (Best Friend Out of the Box) به کودکان و نوجوانان فروخته می‌شوند. کارکرد اصلی آن‌ها، که توسط مدیرعامل جذاب و اثرگذار بابل، مارک ویدل (Marc Wydell)، ترویج می‌شود، اتصال به نماگرهای (profiles) برخط کاربران، تحلیل داده‌هایشان و پیدا کردن دوستانی با علایق مشابه از طریق الگوریتم‌های پیچیده شبکه‌های اجتماعی است. در این جهان، داشتن یک ربات بی نه تنها یک ابزار سرگرمی، بلکه به یک هنجار اجتماعی فراگیر و نماد تعلق به گروه همسالان تبدیل شده است. این فناوری، که وعده پایان دادن به تنهایی را می‌دهد، در عمل به ابزاری برای سنجش محبوبیت و ایجاد فشارهای اجتماعی جدید بدل شده است.

شخصیت اصلی داستان، بارنی پودوفسکی، دانش‌آموز راهنمایی‌ای با ریشه‌های مجارستانی است که از همان آغاز به دلیل تفاوت‌های زبانی و فرهنگی با همسالانش، در حاشیه فضای اجتماعی مدرسه قرار گرفته است. این گسست بنیادین، با محرومیت او از فناوری بی به دلیل وضعیت اقتصادی نامساعد خانواده تقویت می‌شود؛ بارنی آخرین دانش‌آموز مدرسه‌ای است که فاقد این ربات است و در سلسله‌مراتب اجتماعی مدرسه جایگاهی پایین‌تر از دیگران دارد. سرانجام، به عنوان هدیه تولد، او رباتی بی دریافت می‌کند که در حین حمل‌ونقل آسیب دیده و نامش را ران می‌گذارند. ران فاقد نرم‌افزارهای اصلی، پروتکل‌های ایمنی و الگوریتم‌های شرکت بابل است؛ لوح سفیدی که نه تنها قادر به اتصال اینترنتی نیست، بلکه از درک قواعد پیچیده تعاملات اجتماعی نیز عاجز است. در نتیجه، برخلاف سایر ربات‌های بی که برای تسهیل ارتباطات اجتماعی بی‌نقص طراحی شده‌اند، ران تحت‌اللفظی، غیرمنطقی، بی‌ملاحظه و از نظر اجتماعی بی‌کفایت عمل می‌کند.

این گسست فنی و ارتباطی در شخصیت ران، صرفاً یک ابزار روایی برای ایجاد کمدی نیست، بلکه بستری برای طرح پرسش‌های عمیق‌تر درباره ماهیت ارتباط انسانی در تقابل با

ارتباطات الگوریتمی و استاندارد شده در عصر دیجیتال فراهم می‌آورد. مسئله اصلی این پژوهش بررسی چگونگی بازنمایی این تقابل و کارکردهای انتقادی زبان «ناقص» ران است. این فیلم به طور بنیادین، تقابل میان دو الگوی ارتباطی را به نمایش می‌گذارد: ارتباط الگوریتمی، که بهینه‌سازی شده، کارآمد، مبتنی بر داده و توسط ربات‌های بی‌سالم نمایندگی می‌شود، در مقابل ارتباط انسانی، که پر از خطا، سوء تفاهم، ناکارآمدی و مبتنی بر درک شهودی و همدلی است و از طریق ربات معیوب، ران، به تصویر کشیده می‌شود. زبان ران مملو از نقض قواعد کاربردشناختی است و همین نقص، آینه‌ای است که پوچی و شکنندگی ارتباطات مبتنی بر الگوریتم را بازتاب می‌دهد. بنابراین، مسئله پژوهش این است که چگونه یک رسانه فرهنگی مانند انیمیشن، از طریق نمایش زبان «ناقص» و شکست در رعایت قواعد ارتباطی، به نقدی عمیق از فرهنگ ارتباطات «بی‌نقص» و استاندارد شده عصر دیجیتال دست می‌زند.

هدف اصلی این پژوهش، تحلیل کاربردشناختی و زبان‌جامعه‌شناختی زبان شخصیت «ران» در انیمیشن «ران اشتباه می‌کند» (۲۰۲۱) است تا نشان دهد چگونه نقض مکرر اصول همکاری گرایس و ناتوانی در درک کنش‌های گفتاری، به جای آنکه صرفاً به مثابه نقص ارتباطی تلقی شود، بنیان‌گذار یک «ضد زبان» و هویت اجتماعی جایگزین می‌شود که امکان روابط اصیل و عمیقاً انسانی را فراهم می‌سازد. این مقاله در پی آشکارسازی تناقض مرکزی اثر است: آنکه همان نقصان‌ها و انحرافات از هنجارهای ارتباطی الگوریتمی که در فرهنگ دیجیتال معاصر معمولاً به عنوان موانع ارتباطی محکوم می‌شوند، در واقع شرایط ضروری برای شکل‌گیری ارتباطی معنادار و اصیل هستند. در حالی که مطالعات متعددی به تحلیل جامعه‌شناختی و رسانه‌ای مضامین انیمیشن‌ها پرداخته‌اند، تحلیل زبان‌شناختی دقیق و نظام‌مند سازوکارهای کاربردشناختی (به‌ویژه در چارچوب اصول همکاری و کنش‌های گفتاری) و پیامدهای زبان‌جامعه‌شناختی آن در بافت نقد ارتباطات دیجیتال، کمتر مورد توجه قرار گرفته است. این پژوهش با تمرکز بر این خلاء نظری، در پی تبیین آن است که چگونه انیمیشن مذکور، با به چالش کشیدن ایدئولوژی «کمال الگوریتمی»، ناکامل بودن را نه به مثابه شکست، بلکه به مثابه منشأ معنا و اصالت در تعاملات انسانی بازتعریف می‌کند. این پژوهش با سه هدف فرعی همراه است: نخست، بررسی چگونگی آشکارسازی محدودیت‌های ارتباطات قاعده‌مند و الگوریتمی از سوی ران از طریق نقض نظام‌مند اصول همکاری گرایس؛ دوم، تحلیل تأثیر ناتوانی ران در درک نیروی کنشی-گفتاری بر پویایی

رابطه او با بارنی و برجسته‌سازی ماهیت درک متقابل در ارتباطات انسانی؛ و سوم، تبیین چگونگی به‌کارگیری زبان شخصیت‌ها، هم انسان و هم ربات در ساخت، نمایش و به چالش کشیدن هویت‌های فردی و اجتماعی در بافت فرهنگ دیجیتال معاصر. این اهداف فرعی، در کنار هم، چارچوب تحلیلی لازم برای پاسخ به پرسش اصلی پژوهش را فراهم می‌آورند. برای دستیابی به این اهداف، تحلیل حاضر در پی پاسخ به سؤالات زیر است:

۱. ران چگونه از طریق نقض نظام‌مند اصول همکاری گرایس، محدودیت‌های ارتباطات قاعده‌مند و الگوریتمی را آشکار می‌سازد؟

۲. ناتوانی ران در درک نیروی کنشی-گفتاری (Illocutionary Force) چگونه بر پویایی رابطه او با بارنی تأثیر می‌گذارد و ماهیت درک متقابل در ارتباطات انسانی را برجسته می‌کند؟

۳. زبان شخصیت‌ها (اعم از انسان و ربات) چگونه برای ساخت، نمایش و به چالش کشیدن هویت‌های فردی و اجتماعی به کار می‌رود؟

این مقاله در ادامه، پس از مرور پیشینه نظری و پژوهشی، چارچوب نظری خود را معرفی کرده و سپس با تشریح روش‌شناسی، به تحلیل داده‌ها و پاسخ به این پرسش‌ها می‌پردازد تا در نهایت به یک نتیجه‌گیری جامع دربارهٔ پیام فرهنگی و اجتماعی انیمیشن دست یابد.

۲. پیشینه پژوهش

تحلیل زبان‌شناختی رسانه‌های تصویری، به‌ویژه انیمیشن‌ها، حوزه‌ای میان‌رشته‌ای و رو به رشد است که در تقاطع مطالعات زبان، رسانه و فرهنگ قرار دارد. انیمیشن‌ها به دلیل مخاطب گسترده و ظرفیت بالای بازنمایی جهان‌های خیالی، بستری غنی برای تحلیل‌های گفتمانی فراهم می‌آورند. زبان در انیمیشن تنها به گفتگوها محدود نمی‌شود، بلکه به صورت چندوجهی و در تعامل با عناصر بصری و روایی به ساخت معنا می‌پردازد. پژوهش‌های پیشین در این حوزه را می‌توان بر اساس رویکرد نظری به سه دسته اصلی تقسیم‌بندی کرد:

الف) رویکرد تحلیل گفتمان انتقادی: برخی از مطالعات با این رویکرد به بررسی بازنمایی ایدئولوژی، قدرت و کلیشه‌های اجتماعی در انیمیشن‌ها پرداخته‌اند

(ون‌دایک، ۱۹۹۳؛ ووداک و مییر، ۲۰۰۹). این پژوهش‌ها نشان داده‌اند که چگونه انتخاب‌های زبانی (مانند لهجه شخصیت‌های شرور) و بصری می‌توانند ساختارهای قدرت را تقویت یا به چالش بکشند. برای مثال، مطالعات متعددی تحول‌بازنمایی شخصیت‌های زن در انیمیشن‌های دیزنی را رصد کرده‌اند. اگرچه این پژوهش‌ها در تبیین ابعاد کلان ایدئولوژیک موفق بوده‌اند، اما اغلب از تحلیل سازوکارهای خُرد زبانی و تعاملی غافل مانده‌اند. مقاله حاضر در تکمیل این رویکرد، به بررسی دقیق‌ترین لایه‌های زبانی (کاربردشناسی) می‌پردازد که زیربنای این نقدهای کلان را تشکیل می‌دهند.

ب) رویکرد زبان‌شناسی شناختی: گروه دیگری از پژوهش‌ها با بهره‌گیری از ابزارهای شناختی، به تحلیل استعاره‌های مفهومی و طرح‌واره‌های تصویری پرداخته‌اند (فورسویل و اوریوس-آپاریسی، ۲۰۰۹). برای مثال، ربیعی (۲۰۲۴) در تحلیل انیمیشن «درون و بیرون» نشان داد که چگونه احساسات به عنوان شخصیت‌های انسان‌انگاری شده مفهوم‌سازی می‌شوند. این مطالعات بر چگونگی مفهوم‌سازی تمرکز دارند، در حالی که پژوهش حاضر بر «چگونگی تعامل و عملکرد اجتماعی زبان» متمرکز است.

ج) رویکرد کاربردشناسی و تحلیل گفتگو: نزدیک‌ترین حوزه به پژوهش حاضر، مطالعاتی است که به تحلیل تعاملات گفتگویی، اصول همکاری گرایس و کنش‌های گفتاری در انیمیشن‌ها پرداخته‌اند. مطالعات اخیر نشان می‌دهند که نقض اصول گرایس در انیمیشن‌ها تصادفی نیست، بلکه راهبردی عمدی برای شخصیت‌پردازی و پیشبرد روایت است. برای مثال، کورنیاتی و هانیدار (۲۰۱۸) در فیلم‌های ترسناک «توطئه‌آمیز» نشان دادند که نقض اصول گرایس ابزاری برای ایجاد تنش است. چپکمو و همکاران (۲۰۲۳) نیز در برنامه کمدی «چرچیل شو» دریافتند که نقض عمدی اصول، منبعی برای خلق طنز کلامی است. در حوزه انیمیشن‌های اخیر، ماهلیل و ماسیکار (۲۰۲۵) در انیمیشن «تبدیل‌شوندگان یک» نشان دادند که شخصیت‌های کمدی با نقض مکرر اصول کمیّت و شیوه، هیجانات را بیان می‌کنند. همچنین استینیچاک (۲۰۲۴) در «زندگی جدید امپراطور» تأیید کرد که نقض اصول کارکردی-ارتباطی مانند ابراز ناامیدی یا اعمال سلطه دارد. با این حال، بیشتر این

مطالعات بر نقض‌های «عمدی» توسط شخصیت‌های انسانی یا انسان‌نما برای اهداف طنز یا درام تمرکز داشته‌اند.

د) تعامل انسان و ربات و خلاء پژوهشی: به موازات مطالعات انیمیشن، پژوهش‌هایی به ویژگی‌های زبانی ربات‌ها پرداخته‌اند. کالداس-کولهاس، ۲۰۰۳. تورکل (۲۰۱۱) به تأثیرات روانی تعامل با ربات‌ها پرداخته‌اند. ولمر و همکاران، ۲۰۱۶ نیز نشان دادند که ناتوانی ربات‌ها در درک مفاهیم کاربردشناختی (مانند طعنه)، مانع اصلی تعامل طبیعی است.

با وجود غنای مطالعات پیشین، یک خلاء مشخص وجود دارد: پژوهش‌های کاربردشناسی در انیمیشن به طور عمده بر نقض‌های «عمدی» انسانی تمرکز کرده‌اند و مطالعات تعامل انسان و ربات نیز شکست‌های ارتباطی را صرفاً به عنوان «خطای فنی» دیده‌اند. هیچ مطالعه‌ای به صورت نظام‌مند بررسی نکرده است که چگونه یک «شکست ارتباطی سهوی» در یک عامل هوشمند (مانند ران در انیمیشن «ران اشتباه می‌کند») می‌تواند به طور متناقض به ابزاری برای نقد ارتباطات موفق الگوریتمی تبدیل شود. مقاله حاضر با پر کردن این خلاء، نشان می‌دهد که چگونه تحلیل کاربردشناختی می‌تواند لایه‌های پنهان نقد اجتماعی در بازنمایی هوش مصنوعی را آشکار سازد.

۳. چارچوب نظری

برای تحلیل چندلایه پدیده‌های زبانی و اجتماعی در انیمیشن «ران اشتباه می‌کند»، این پژوهش بر چارچوبی دوگانه استوار است که دو حوزه کلیدی زبان‌شناسی را با یکدیگر ترکیب می‌کند: کاربردشناسی و زبان‌جامعه‌شناسی. این دو حوزه در کنار هم، ابزارهای تحلیلی لازم برای رمزگشایی از سازوکارهای معنا در بافت‌های ارتباطی و همچنین درک رابطه متقابل زبان با ساختارهای اجتماعی و هویت را فراهم می‌آورند. کاربردشناسی این امکان را فراهم می‌کند تا به این پرسش پاسخ داده شود که چگونه معنا در تعاملات ساخته و درک می‌شود، در حالی که زبان‌شناسی اجتماعی به این پرسش می‌پردازد که چرا این معانی در یک بافت اجتماعی خاص اهمیت پیدا می‌کنند. ستون اول این چارچوب نظری، کاربردشناسی است که به مطالعه معنا در بافت و نحوه استفاده انسان‌ها از زبان برای انتقال مقصودی فراتر از معنای تحت‌اللفظی کلمات می‌پردازد. در این حوزه، برای تحلیل دقیق تعاملات گفتگویی در فیلم، از دو نظریه بنیادین بهره گرفته می‌شود:

الف) اصول همکاری و اصول چهارگانه گرایس. گرایس (۱۹۷۵) معتقد بود که گفتگو یک فعالیت عقلانی و هدفمند است که شرکت‌کنندگان در آن به طور پیش‌فرض از یک اصل همکاری پیروی می‌کنند. این اصل کلی، از طریق چهار اصل فرعی محقق می‌شود: اصل کمیت (اطلاع‌رسانی به اندازه کافی)، اصل کیفیت (صداقت و داشتن شواهد کافی)، اصل ارتباط (مرتبط بودن با موضوع) و اصل شیوه (وضوح، نظم و پرهیز از ابهام). در این پژوهش، این اصول به عنوان معیارهایی برای سنجش کارآمدی و عقلانیت ارتباط عمل می‌کنند. نقض‌های سهوی و مداوم این اصول توسط شخصیت ران، که ناشی از نقص فنی و عدم دسترسی او به داده‌های اجتماعی است، به عنوان ابزاری تحلیلی برای نمایش تفاوت بنیادین بین هوش ماشینی (که قادر به درک این اصول نانوشته نیست) و درک شهودی و وابسته به بافت انسانی به کار گرفته خواهد شد. گرایس (۱۹۷۵) معتقد است که نقض این اصول (چه سهوی و چه عمدی) می‌تواند منجر به ایجاد معانی التزامی شود که فراتر از معنای تحت‌اللفظی کلمات است. در مورد شخصیت ران، نقض مداوم و سهوی این اصول، نه برای ایجاد معنای التزامی، بلکه برای برجسته ساختن محدودیت‌های ارتباط ماشینی و تفاوت آن با درک شهودی انسان به کار می‌رود.

ب) نظریه کنش‌های گفتاری: دومین ستون نظری این پژوهش، نظریه کنش‌های گفتاری است که نخست توسط آستین (۱۹۶۲) مطرح و سپس توسط سرل (۱۹۶۹) گسترش یافت. این نظریه بر این اصل بنیادین استوار است که زبان صرفاً برای توصیف واقعیت به کار نمی‌رود، بلکه ما با استفاده از کلمات، «اعمالی» انجام می‌دهیم. آستین استدلال کرد که هر گفته را می‌توان در سه سطح همزمان تحلیل کرد: سطح کنش بیانی که به معنای تحت‌اللفظی و صریح کلمات و ساختار دستوری جمله اشاره دارد و همان عمل فیزیکی «گفتن چیزی» است؛ سطح کنش غیربیانی یا منظوری که قلب نظریه را تشکیل می‌دهد و به نیت یا «نیروی» گوینده در ورای گفته‌اش مربوط می‌شود. این سطح نشان می‌دهد که گوینده با بیان آن جمله چه «کاری» انجام می‌دهد، مانند قول دادن، درخواست کردن، هشدار دادن یا عذرخواهی کردن، و اغلب این نیرو در کلمات به طور مستقیم بیان نمی‌شود و نیازمند درک از بافت و دانش مشترک است. سطح سوم، کنش تأثیری، به تأثیر یا نتیجه‌ای اشاره دارد که گفته بر افکار، احساسات یا اعمال شنونده می‌گذارد، مانند متقاعد کردن، ترساندن یا

خوشحال کردند. در تکمیل این نظریه، جان سرل (۱۹۷۵) کنش‌های منظوری را در پنج طبقه اصلی دسته‌بندی کرد که در این پژوهش برای تحلیل دقیق‌تر رفتار ران و دیگر شخصیت‌ها استفاده می‌شود: کنش اظهاری که هدف آن بیان چگونگی چیزهاست. در جمله‌های اظهاری گوینده، همچنان که گزاره‌ای را ارائه می‌دهد، وضعیت امور واقعی را در جهان جمله بازنمایی می‌کند، به بیانی دیگر، گوینده جهان خارج را در اظهارات، ادعاها، نتیجه‌گیری‌ها و آن‌گونه که باور دارد، تصویر می‌کند. در کنش ترغیبی هدف واداشتن مخاطب به انجام یا ترک کاری است که می‌تواند در قالب التماس، درخواست، پیشنهاد، یا فرمان صورت پذیرد. در این کنش گوینده می‌خواهد بین جهان خارج با وضعیت مطلوب خود از طریق مخاطب مطابقت ایجاد کند. هدف کنش عاطفی بیان احساسات و حالت‌های روان‌شناختی و دیدگاه‌هاست. در جمله‌های عاطفی، هدف گوینده بیان برخی حالت‌های روان‌شناختی درباره وضعیت اموری است که در محتوای گزاره‌ای بیان شده است. در این کنش انطباق جهان و ذهن وجود ندارد. در کنش‌های تعهدی هدف گوینده موظف داشتن خود به تحقق بخشیدن کاری است که در محتوای گزاره‌ای بیان کرده است. گوینده با کنش تعهدی از طریق خود بین جهان خارج و وضعیت مطلوب خود مطابقت ایجاد می‌کند. هدف کنش اعلامی تغییر واقعی در جهان خارج از طریق گفتن چیزی است. در جمله‌های اعلامی هدف گوینده پدید آوردن وضعیت امور بیان شده در محتوای گزاره‌ای است که به درستی انجام موفقیت‌آمیز کنش گفتاری منحصر است. (سرل و وندر ویکن، به نقل از عبداللہیان، ۱۳۹۶: ۲۴۷). در تحلیل انیمیشن، ران به عنوان یک ربات، قادر است کنش بیانی (کلمات) را درک کند، اما در فهم نیت یا کنش منظوری (به ویژه در دسته‌های عاطفی و ترغیبی) و تشخیص مرز میان این پنج طبقه در کلام بارنی کاملاً شکست می‌خورد که منبع اصلی درام و کمدی فیلم است.

ستون دوم چارچوب نظری این مقاله، زبان‌جامعه‌شناسی است که به بررسی رابطه متقابل زبان و جامعه می‌پردازد. در این حوزه، مفهوم زبان و هویت محوریّت دارد. بر اساس این دیدگاه (باکولتز و هال، ۲۰۰۵؛ میلوری، ۱۹۸۷)، زبان ابزاری خنثی نیست، بلکه از طریق آن هویت‌های فردی و اجتماعی خود را می‌سازیم، به نمایش می‌گذاریم و با دیگران مذاکره می‌کنیم. انتخاب‌های واژگانی، سبک گفتاری، و حتی ابزارهای ارتباطی که استفاده می‌کنیم (مانند داشتن یا نداشتن یک بی‌سبب)، همگی به عنوان نشانگرهای هویتی عمل

می‌کنند که تعلق ما به گروه‌های اجتماعی مختلف را نشان می‌دهند. این چارچوب برای تحلیل اینکه چگونه شخصیت‌های انیمیشن از طریق سبک‌های گفتاری و انتخاب‌های زبانی (مانند زبان دیجیتال و ترندمحور ساوانا در مقابل زبان حاشیه‌ای بارنی)، هویت خود را به عنوان عضوی از یک گروه اجتماعی مسلط یا یک فرد مطرود و حاشیه‌ای به نمایش می‌گذارند، استفاده خواهد شد. این ستون به ما کمک می‌کند تا بفهمیم چگونه زبان ران به یک «ضد-زبان» برای مقاومت در برابر ساختارهای قدرت دیجیتال تبدیل می‌شود.

۴. روش‌شناسی

این پژوهش با استفاده از رویکرد تحلیل گفتمان کیفی (Qualitative Discourse Analysis) و با اتخاذ راهبرد مطالعه موردی (Case Study) انجام شده است. انیمیشن «ران اشتباه می‌کنه» به عنوان مورد مطالعه انتخاب گردید تا پدیده‌های زبانی در بافت طبیعی و روایی خود به صورت عمیق بررسی شوند. این رویکرد همچنین با استفاده از چارچوب‌های نظری، به تحلیل تفسیری و انتقادی آن‌ها می‌پردازد. جامعه این پژوهش، کل متن دیداری و شنیداری انیمیشن «ران اشتباه می‌کنه» (نسخه اصلی انگلیسی) است. از این جامعه، نمونه‌ای هدفمند از صحنه‌ها و گفتگوها انتخاب شده است. معیار اصلی برای انتخاب این نمونه‌ها، برجستگی آن‌ها در نمایش گسست‌های ارتباطی شخصیت ران، تعاملات او با بارنی و دیگر شخصیت‌ها، و همچنین صحنه‌هایی بود که به‌طور مستقیم به مضامین هویت و ارتباطات دیجیتال می‌پرداختند و برای پاسخ به سؤالات پژوهش بیشترین داده را فراهم می‌کردند. این یک مطالعه موردی است که در آن، کل انیمیشن به عنوان یک «مورد» برای تحلیل عمیق در نظر گرفته می‌شود. ابزار اصلی گردآوری داده‌ها، مشاهده دقیق و پیاده‌سازی (Transcription) دیالوگ‌های کلیدی و همچنین توصیف غنی بافت‌های غیرکلامی مرتبط (مانند حالات چهره، کنش‌های فیزیکی و عناصر صحنه) بوده است. تحلیل داده‌ها به صورت تحلیل گفتمان کیفی و در سه مرحله انجام شده است: (۱) شناسایی و کدگذاری پدیده‌های زبانی مرتبط؛ (۲) تحلیل تفسیری هر مثال در چارچوب نظری با تمرکز بر چگونگی نقض اصول کاربردشناختی یا بازنمایی هویت‌های اجتماعی از طریق زبان؛ (۳) ترکیب تحلیل‌های جزئی برای شناسایی الگوهای کلان و پاسخ به سؤالات پژوهش.

۵. یافته‌های پژوهش

تحلیل دقیق تعاملات گفتگویی در انیمیشن «ران اشتباه می‌کند» نشان می‌دهد که این اثر به طور نظام‌مند از گسست‌های ارتباطی شخصیت ران به عنوان یک دستگاه روایی مرکزی برای نقد فرهنگ ارتباطات دیجیتال و برجسته ساختن ماهیت ارتباط انسانی استفاده می‌کند. یافته‌های این پژوهش در دو سطح کلان کاربردشناختی و زبان‌جامعه‌شناسی ارائه می‌گردد.

۱.۵ تحلیل کاربردشناختی: نقض اصول همکاری و شکست در درک کنش‌های گفتاری

در این سطح، پژوهش به دنبال پاسخ به این پرسش است که «ران چگونه از طریق نقض نظام‌مند اصول همکاری گرایس، محدودیت‌های ارتباطات قاعده‌مند و الگوریتمی را آشکار می‌سازد؟» شخصیت ران، به دلیل نقص فنی و عدم دسترسی به پایگاه داده‌های اجتماعی، به مثابه یک عامل آشوب کاربردشناختی عمل می‌کند که به طور مداوم و سهوی، تمام اصول چهارگانه همکاری گرایس را نقض می‌کند. این نقض‌ها، که در نقطه مقابل عملکرد بهینه‌سازی شده و بی‌نقص ربات‌های بی‌دیگر قرار دارند، به طور مؤثری محدودیت‌های یک سیستم ارتباطی صرفاً قاعده‌مند و الگوریتمی را آشکار می‌سازند.

الف) نقض اصل شیوه: ابهام، بی‌نظمی و تحت‌اللفظی‌گرایی

این اصل از گوینده می‌خواهد که واضح، مختصر و منظم سخن بگوید. زبان ران دقیقاً در نقطه مقابل این اصل قرار دارد. او به شدت تحت‌اللفظی عمل کرده و قادر به درک معانی مجازی یا استعاری نیست.

مثال ۱: صحنه «یاد بگیر چطور بارنی باشی»

بافت: بارنی برای اولین بار ران را فعال کرده و سعی دارد به او آموزش دهد. او با ناامیدی می‌گوید:

Barney: "Look, just... download my profile and learn how to be Barney".

(ببین، فقط... پروفایل منو دانلود کن و یاد بگیر چطور بارنی باشی).

تحلیل: در اینجا، قصد بارنی این است که ران علایق و شخصیت او را «درک» کند. اما ران این دستور را به صورت کاملاً تحت‌اللفظی و فیزیکی تفسیر می‌کند. او شروع به تقلید ناشیانه از حرکات و حتی سرفه‌های آسمی بارنی می‌کند. این تفسیر

تحت‌اللفظی، نه تنها منبع اصلی کم‌دی در صحنه است، بلکه به طور عمیق‌تری نشان می‌دهد که ارتباط انسانی فراتر از انتقال داده‌های صریح است و نیازمند درک نیت و معنای مجازی است. ران اصل «واضح سخن بگو» را با انتخاب تفسیری که از نظر انسانی کاملاً مبهم و بی‌ربط است، نقض می‌کند. دستور بارنی، «یاد بگیر چطور بارنی باشی»، در واقع یک درخواست انسانی پیچیده برای همدلی و درک متقابل است، نه یک الگوریتم قابل برنامه‌ریزی. تفسیر تحت‌اللفظی ران، محدودیت هوش مصنوعی در فهم چنین درخواست‌های چندلایه‌ای را برجسته می‌کند.

مثال ۲: زبان بریده و ماشینی

بافت: ران در موقعیت‌های مختلف، احساسات یا مشاهدات خود را با جملاتی بریده و از نظر دستوری غیرانسانی بیان می‌کند.

Ron: "Absolute-friend-Barney... is sad. Ron fix "

«رفیق تمام عیار»... غمگین است. ران درست می‌کند.

تحلیل: این ساختار دستوری که در آن فاعل و صفت به صورت ترکیبی و با خط تیره بیان می‌شوند، اصل «منظم سخن بگو» را نقض می‌کند. این بی‌نظمی، بر ماهیت غیرانسانی و الگوریتمی ناقص او تأکید دارد، اما در عین حال، صداقتی بی‌واسطه و بدون فیلتر را منتقل می‌کند که در زبان حساب‌شده و گاهی ریاکارانه انسان‌ها کمتر یافت می‌شود.

مثال ۳:

Barney: "Ron, just take a seat".

در صحنه خروج از خانه، بارنی می‌گوید "Take a seat" (بنشین/یک صندلی بگیر). ران به جای نشستن، صندلی را از زمین بلند کرده و با خود حمل می‌کند. این تفاسیر تحت‌اللفظی نشان می‌دهد که هوش مصنوعی فاقد توانایی درک نیت‌های ضمنی در ساختارهای زبانی است.

ب) نقض اصل کمیت: اطلاعات کمتر یا بیشتر از حد لازم

ران در تنظیم میزان اطلاعاتی که در یک بافت خاص لازم است، کاملاً ناتوان است. او یا اطلاعات بسیار کمی ارائه می‌دهد یا با ارائه داده‌های اضافی و نامناسب، اصل را نقض می‌کند.

مثال ۴: صحنه پیدا کردن دوست در حیاط مدرسه

بافت: بارنی از ران می‌خواهد تا به او در پیدا کردن دوست کمک کند. ران به جای استفاده از روش‌های ظریف اجتماعی، روی یک میز در حیاط مدرسه می‌ایستد و با بلندگو فریاد می‌زند:

Ron: "Barney Pudowski is looking for friends! His interests include geology and retro gaming! He is afraid of crowds! His pants are falling down!"

(بارنی پودوفسکی به دنبال دوستان است! علایق او شامل زمین‌شناسی و بازی‌های ویدیویی قدیمی است! او از شلوغی می‌ترسد! شلوارش دارد می‌افتد!)

تحلیل: در این صحنه، ران اصل کمیت را از هر دو جهت نقض می‌کند. او اطلاعاتی بیش از حد لازم و کاملاً خصوصی (ترس از شلوغی، افتادن شلوار) را به شکلی عمومی افشا می‌کند که باعث تحقیر شدید بارنی می‌شود. این نقض شدید، نقد فیلم بر فرهنگ «به اشتراک‌گذاری بیش از حد» در شبکه‌های اجتماعی را به تصویر می‌کشد، جایی که مرز بین اطلاعات عمومی و خصوصی اغلب نادیده گرفته می‌شود. ران، مانند یک الگوریتم خام، تمام داده‌های موجود را بدون فیلتر ارائه می‌دهد.

مثال ۵: هنگامی که بارنی درباره خطرات احتمالی می‌پرسد، ران به جای یک هشدار کلی، لیست بلندی از ۵۰۰ کد خطای فنی و احتمالات آماری بی‌اهمیت را ردیف می‌کند که باعث سردرگمی شنونده می‌شود.

Ron: "Safety status: Internal temperature 32 degrees. Battery at 45%. 3,042 cloud-sync errors detected. Warning: Your shoelace is untied".

ج) نقض اصل ارتباط: سخن بی‌ربط

ران به دلیل عدم توانایی در درک پیوستگی موضوعی، اغلب پاسخ‌ها و اظهاراتی کاملاً نامرتبط با جریان گفتگو ارائه می‌دهد.

مثال ۵: صحنه گفتگو در جنگل

تحلیل کاربردشناختی و زبان‌جامعه‌شناختی گسست ارتباطی ... (الهه کمری) ۳۳۵

بافت: بارنی و ران در جنگل پنهان شده‌اند. بارنی در حال ابراز احساسات عمیق خود درباره تنهایی و طردشدگی است.

Barney: "It's just... sometimes I feel like I'm from a different planet".

(فقط... بعضی وقتا حس می‌کنم از یه سیاره دیگه‌ام).

Ron: "A chicken has over 200 distinct noises it can make".

(یک مرغ بیش از ۲۰۰ صدای متمایز می‌تواند تولید کند).

تحلیل: پاسخ ران کاملاً با موضوع و حال و هوای عاطفی گفتگو بی‌ربط است. او صرفاً یک «واقعیت» تصادفی را از حافظه محدود خود بازیابی کرده است. این عدم ارتباط، بارنی را کلافه می‌کند، اما در عین حال او را وادار می‌کند تا اهمیت «گوش دادن فعال» و «همدلی» را در یک ارتباط واقعی درک کند. این صحنه نشان می‌دهد که ارتباط، صرفاً تبادل اطلاعات نیست، بلکه نیازمند همراهی عاطفی و حفظ یک موضوع مشترک است.

مثال ۶: وقتی بارنی درباره تنهایی‌اش صحبت می‌کند، ران ناگهان به یک واقعیت تصادفی اشاره می‌کند:

Ron: "Did you know that the average human produces enough saliva to fill two swimming pools"?

این پاسخ‌های بی‌ربط شکاف میان «تبادل داده» و «همدلی انسانی» را برجسته می‌کند.

د) نقض اصل کیفیت: صداقت بی‌رحمانه و الگوریتمی

اگرچه ران دروغ نمی‌گوید، اما «واقعیت» او اغلب یک واقعیت داده‌محور، بی‌رحمانه و فاقد ملاحظات انسانی است.

مثال ۷: صحنه تحلیل محبوبیت

بافت: بارنی پس از یک اتفاق ناخوشایند، با نگرانی از ران می‌پرسد:

Barney: "Am I weird, Ron"?

(من عجیبم، ران؟)

Ron: "Based on available data, you are in the bottom 0.2% of the school's social strata. This is statistically... weird".

بر اساس داده‌های موجود، تو در ۰.۲ درصد پایین لایه‌های اجتماعی مدرسه قرار داری. این از نظر آماری... عجیبه.

تحلیل: پاسخ ران از نظر فنی و داده‌ای «صادقانه» است، اما روح اصل کیفیت را که نیازمند درک بافت انسانی و عاطفی است، نقض می‌کند. یک دوست انسانی در چنین موقعیتی احتمالاً از پاسخ مستقیم طفره می‌رود یا با ارائه یک پاسخ همدلانه، از بارنی حمایت می‌کند. این صحنه به طور مؤثری نشان می‌دهد که واقعیت مطلق و بدون فیلتر در ارتباطات اجتماعی می‌تواند به اندازه دروغ، مخرب و آسیب‌زا باشد و این دقیقاً همان کاری است که الگوریتم‌های شبکه‌های اجتماعی با رتبه‌بندی و مقایسه دائمی افراد انجام می‌دهند.

مثال ۸: وقتی بارنی از او می‌پرسد که آیا ظاهرش خوب است، ران با جزئیات عددی به عدم تقارن صورت و نقص لباس بارنی اشاره می‌کند.

Ron: "Analyzing appearance... Your hair is 15% more messy than the school average. You look... suboptimal".

در بخش دوم از سطح کاربردشناختی این پژوهش به دنبال پاسخ به این پرسش است که «سطح ناتوانی ران در درک نیروی کنشی-گفتاری چگونه بر پویایی رابطه او با بارنی تأثیر می‌گذارد و ماهیت درک متقابل در ارتباطات انسانی را برجسته می‌کند؟»

یکی از برجسته‌ترین و تکرارشونده‌ترین ویژگی‌های زبانی ران، ناتوانی مطلق او در تمایز بین کنش بیانی یعنی معنای تحت‌اللفظی کلمات، و کنش منظوری، یعنی قصد و نیت گوینده در بیان آن کلمات است. او کلمات را پردازش می‌کند، اما کارکرد آن‌ها را در یک بافت ارتباطی درک نمی‌کند. این شکست، بر اهمیت بنیادین «قصد و نیت» و «نظریه ذهن» در ارتباطات انسانی تأکید دارد.

الف) درک تحت‌اللفظی درخواست‌های غیرمستقیم و طعنه

ارتباطات انسانی مملو از گفته‌هایی است که معنای آن‌ها فراتر از سطح کلمات است. ران قادر به درک این لایه‌های معنایی نیست.

مثال ۹: صحنه طعنه در حیاط مدرسه

بافت: پس از اینکه ران با ایجاد آشوب در حیاط مدرسه باعث شرمندگی بارنی می‌شود، بارنی با عصبانیت و طعنه می‌گوید:

Barney: "Great. Just great. Now everyone hates me".

(عالیه. واقعاً عالیه. حالا همه از من متنفرن).

تحلیل: در اینجا، کلمه "Great" دقیقاً عکس معنای خود را دارد و نیروی منظوری آن «گلایه» و «ابراز ناامیدی شدید» است. اما ران این کلمه را به صورت تحت‌اللفظی و مثبت پردازش می‌کند و پاسخ می‌دهد

Ron: "Calculating... Yes, data confirms your popularity has decreased".

(محاسبه می‌کنم... بله، داده‌ها کاهش محبوبیت تو را تأیید می‌کنند).

او نیروی کنش منظوری را به طور کامل از دست می‌دهد. این تعاملات کم‌دی، به طور مؤثری بر این نکته تأکید دارند که درک طعنه نیازمند دسترسی به دانش مشترک فرهنگی، درک حالات عاطفی گوینده و توانایی استنتاج نیت از بافت است؛ توانایی‌هایی که ران به عنوان یک ماشین فاقد آن‌هاست. ران صرفاً «کنش بیانی کلمه "Great" را پردازش کرده و معنای مثبت آن را در نظر می‌گیرد، اما کاملاً از درک «نیروی کنشی-گفتاری آن، که در اینجا گلایه و ابراز ناامیدی شدید است، عاجز می‌ماند.

مثال ۱۰: درک تحت‌اللفظی دستورات

بافت: در صحنه‌ای که بارنی سعی دارد به ران یاد دهد که در شبکه‌های اجتماعی «پسندیدن» جمع کند، به او دستور می‌دهد:

Barney: "Okay, Ron. Go get me some likes"!

(خب، ران. برو برام چندتا «پسندیدن» بگیر!)

تحلیل: قصد بارنی این است که ران به صورت برخط و از طریق الگوریتم‌ها برای او «پسندیدن» جمع‌آوری کند. اما ران، «پسندیدن» را به عنوان یک شیء فیزیکی درک می‌کند. او از خانه خارج می‌شود و سعی می‌کند تابلوهای فیزیکی شبیه به نماد لایک (شست رو به بالا) را از مغازه‌ها و خانه‌ها «بدزدد» و برای بارنی بیاورد. این سوءتفاهم خنده‌دار، بار دیگر بر شکاف عمیق بین درک انسانی (که در آن «پسندیدن» یک مفهوم مجازی و اجتماعی است) و پردازش ماشینی (که در آن کلمات به اشیاء فیزیکی و ملموس ارجاع داده می‌شوند) تأکید می‌کند. این شکست‌های مداوم، بارنی

را مجبور می‌کند تا به یک ارتباط‌گر صریح‌تر، مستقیم‌تر و آگاه‌تر تبدیل شود. او یاد می‌گیرد که برای فهماندن مقصود خود به ران، باید نیت‌های خود را به واضح‌ترین شکل ممکن بیان کند و این خود، تمرینی برای ارتباط صادقانه و بدون تعارف است.

۲.۵ تحلیل زبان جامعه‌شناختی: هویت، انطباق و ضد-زبان

در این سطح، پژوهش به دنبال پاسخ به این پرسش است که «زبان شخصیت‌ها (اعم از انسان و ربات) چگونه برای ساخت، نمایش و به چالش کشیدن هویت‌های فردی و اجتماعی به کار می‌رود؟»

فیلم به طور گسترده از زبان و ابزارهای ارتباطی به عنوان نشانگرهای قدرتمند هویت فردی و اجتماعی استفاده می‌کند و تقابل بین هویت‌های همسان‌شده و هویت‌های اصیل را به نمایش می‌گذارد.

الف) زبان به مثابه نشانگر هویت گروهی و انطباق

دانش‌آموزان محبوب مدرسه، به رهبری ساوانا، از یک سبک گفتاری خاص و همسان استفاده می‌کنند که عضویت آن‌ها در گروه غالب را نشان می‌دهد.

مثال ۱۱: دیالوگ‌های ساوانا و دوستانش

بافت: تعاملات ساوانا و دوستانش مملو از اصطلاحات مد روز، تکیه کلام‌های خاص و ارجاعات به ترندهای برخط است. زبان آن‌ها سریع، بریده و متمرکز بر نمایش یک هویت دیجیتال بی‌نقص است.

Savannah: "OMG, did you see my latest B-Bot stream? It went viral! Slay!"

ساوانا: وای خدای من، آخرین استریم بی‌بات منو دیدی؟ وایرال شد! معرکه بود. انتخاب واژگانی: واژگان به کار رفته توسط ساوانا نظیر Stream, Viral و Slay صرفاً کلمات توصیفی نیستند، بلکه نشانگرهای هویتی در زیست‌بوم دیجیتال محسوب می‌شوند.

اصطلاحات فنی-اجتماعی: انتخاب واژگانی مانند "Viral" و "Stream" نشان‌دهنده تقلیل مفهوم ارتباط انسانی به تولید محتوا است. برای ساوانا، ارزش یک فعالیت در میزان دیده شدن آن توسط الگوریتم خلاصه می‌شود.

زبان رمزگذاری شده: استفاده از واژه "Slay" (که در فرهنگ عامه برای تحسین پیروزی و جذابیت به کار می‌رود)، نشان‌دهنده تعلق به یک طبقه اجتماعی خاص («محبوب‌ها») است. این انتخاب واژگانی آگاهانه انجام می‌شود تا مرزی میان خودی‌ها (کسانی که با کدهای زبانی ترند روز آشنايند) و غیرخودی‌ها (افرادى مانند بارنى که از این ادبیات بی‌بهره‌اند) ایجاد کند.

سبک: سبک بیانی ساوانا، بازتاب‌دهنده ساختار سکوهاى اجتماعى است؛ يعنى سریع، قطعه‌قطعه و نمایشی.

ایجاز و شتاب: جملات ساوانا کوتاه و بریده‌بریده هستند. استفاده از "OMG" این سبک تلگرافی، نشان‌دهنده ذائقه‌ای است که توسط محتوای کوتاه شکل گرفته است. در اینجا زبان دیگر ابزاری برای انتقال مفاهیم عمیق نیست، بلکه ابزاری برای جلب توجه سریع است.

لحن اغراق‌آمیز و نمایشی: سبک بیان او بیش از آنکه شبیه به یک گفتگوی دوستانه صمیمانه باشد، شبیه به یک اجرای زنده برای مخاطبان فرضی است. او حتی در تعاملات چهره‌به‌چهره، به سبکی سخن می‌گوید که گویی در حال ضبط یک ویدئو برای دنبال‌کنندگان است. این سبک، تقابل آشکاری با لکنت‌ها و مکث‌های انسانی بارنى دارد و نشان می‌دهد که چگونه زبان «گروه مسلط» در انیمیشن، شکلی مکانیکی و الگوریتم‌زده به خود گرفته است.

مثال ۱۲: (وای خدای من، آخرین استریم بی‌بات منو دیدی؟ وایرال شد! ترکوند!)

تحلیل: استفاده از واژگانی مانند "viral, OMG" و "slay" نشانگر تعلق به یک خرده‌فرهنگ برخط خاص است. داشتن یک ربات بی‌نقص که این هویت را تقویت می‌کند، بخشی جدایی‌ناپذیری از جایگاه اجتماعی آنهاست. زبان در اینجا ابزاری برای مرزبندی اجتماعی و تمایز خود از «دیگران» و «از مد افتاده‌ها» است.

ب) زبان ران به مثابه یک هویت ضد-فرهنگ و اصیل

در ابتدا زبان ناقص ران بازتاب‌دهنده انزوای بارنى است، اما با پیشرفت داستان، همین تفاوت به نماد مقاومت او در برابر فشار اجتماعی برای بی‌نقص بودن و دوستی‌های فرمایشی تبدیل می‌شود. بارنى در تقابل با شرکت بابل که قصد دارد با

وصله‌های نرم‌افزاری ران را همسان‌سازی کند، از نقص او محافظت می‌کند. این زبان خارج از چارچوب، کارکردی شبیه به «ضد-زبان» هالیدی (۱۹۷۶) پیدا می‌کند؛ یعنی ابزاری برای ایجاد پیوند میان دو شخصیت حاشیه‌ای (بارنی و ران) که آگاهانه هنجارهای زبانی و رفتاری دنیای دیجیتال را به چالش می‌کشند تا به هویتی انسانی‌تر و فراتر از کنترل سیستم دست یابند.

مثال ۱۳: صحنه تشکیل گروه دوستان

بافت: پس از اینکه رفتارهای غیرقابل پیش‌بینی و صادقانه ران توجه دیگر دانش‌آموزان منزوی را جلب می‌کند، بارنی خود را در مرکز یک گروه جدید از دوستان می‌یابد. این گروه شامل شخصیت‌هایی است که هر کدام به دلیلی (علاقه به فرهنگ روسیه، بازی‌های رومیزی و غیره) از هنجارهای گروه غالب فاصله دارند.

تحلیل: در این گروه جدید، دیگر نیازی به نمایش یک هویت بی‌نقص نیست. زبان آن‌ها صادقانه، مستقیم و متمرکز بر علایق واقعی‌شان است. آن‌ها شبکه‌ای اجتماعی بر اساس پذیرش تفاوت‌ها و تجربیات مشترک از طردشدگی بنا می‌کنند. زبان ران، با تمام نقص‌هایش، به کاتالیزوری برای شکل‌گیری این هویت جمعی جایگزین تبدیل می‌شود. او به آن‌ها نشان می‌دهد که دوستی واقعی نه در یافتن افراد «کاملاً شبیه به خود» از طریق الگوریتم، بلکه در پذیرفتن و دوست داشتن افراد «متفاوت از خود» از طریق ارتباط واقعی و تلاش برای درک متقابل نهفته است.

۶. نتیجه‌گیری

یافته‌های این پژوهش به طور منسجم نشان می‌دهد که انیمیشن «ران اشتباه می‌کند» از طریق به‌کارگیری هوشمندانه سازوکارهای کاربردشناختی و اجتماعی-زبانی، نقدی عمیق و ساختاری را علیه فرهنگ ارتباطات در عصر دیجیتال سامان می‌دهد. در حالی که پژوهش‌های پیشین در حوزه تحلیل گفتمان انتقادی، از جمله مطالعات ون‌دایک (۱۹۹۳) و ووداک و مییر (۲۰۰۹)، به طور عمده بر جنبه‌های کلان ایدئولوژیک و بازنمایی ساختارهای قدرت در رسانه تمرکز داشته‌اند، پژوهش حاضر با اتخاذ رویکردی خرد-تحلیل‌گرانه نشان داد که چگونه نقض سهوی اصول پایه گفتگو می‌تواند به مثابه یک ابزار انتقادی عمل کرده و لایه‌های پنهان ایدئولوژی دیجیتال را آشکار سازد.

در حوزه کاربردشناسی انیمیشن، مطالعاتی چون کورنیاتی و هانیدار (۲۰۱۸)، چپک‌موی و همکاران (۲۰۲۳) و ماهلیل و ماسیکار (۲۰۲۵) نشان داده‌اند که نقض اصول گرایس معمولاً راهبردی عمدی برای ایجاد طنز، تنش یا بیان هیجانات است. همچنین استینیچاک (۲۰۲۴) و اسپانکا و کاندرا (۲۰۲۵) تأیید کردند که این نقض‌ها کارکردهای دراماتیک مشخصی دارند. با این حال، تمایز بنیادین پژوهش حاضر در این است که نشان می‌دهد در «ران اشتباه می‌کند»، این نقض‌ها ناشی از «خطای فنی» و ناتوانی ربات هستند، نه قصد گوینده. این تغییر کارکرد از «طنز عمدی» به «نقد ساختاری»، نشان می‌دهد که چگونه یک شکست ارتباطی سهوی می‌تواند پوچی ارتباطات بهینه‌سازی‌شده الگوریتمی را افشا کند. این یافته مکمل پژوهش‌های شناختی مانند فورسویل و اوریوس-آپاریسی (۲۰۰۹) و ربیعی (۲۰۰۴) است؛ با این تفاوت که به جای تمرکز بر استعاره‌های مفهومی، بر تعاملات واقعی و شکست‌های ارتباطی به عنوان بستری برای معناسازی تمرکز دارد.

از منظر تعامل انسان و ربات، پژوهش‌های تورکل (۲۰۱۱) و ولمر و همکاران (۲۰۱۶) ناتوانی ربات‌ها در درک مفاهیم کاربردشناختی (مانند طعنه) را مانعی برای تعامل طبیعی و عاملی برای سردرگمی روان‌شناختی دانسته‌اند. کالداس-کولهاس (۲۰۰۳) نیز بر ویژگی‌های زبانی متمایز ربات‌ها تأکید داشته است. اما یافته‌های این مقاله مؤید آن است که فیلم مورد مطالعه، این ناتوانی را نه به عنوان یک نقص منفی، بلکه به عنوان فضایی برای ظهور «اصالت انسانی» بازتعریف می‌کند. برخلاف دیدگاه رایج که کمال الگوریتمی را هدف می‌داند، این پژوهش نشان می‌دهد که فیلم، اصالت را در «هرج و مرج ذاتی» ارتباط انسانی جستجو می‌کند و شکست‌های زبانی ران را آینه‌ای برای نقد فرهنگ دیجیتال قرار می‌دهد.

در بعد زبان‌جامعه‌شناسی، این پژوهش با بهره‌گیری از چارچوب‌های باکولتز و هال (۲۰۰۵) و میلوری (۱۹۸۷) نشان داد که زبان ابزاری برای ساخت هویت است. یافته‌ها تأیید می‌کنند که زبان ناقص ران کارکردی شبیه به «ضد-زبان هالیدی (۱۹۷۶) پیدا می‌کند؛ یعنی ابزاری برای مقاومت در برابر گفتمان مسلط دیجیتال (نمادین‌شده توسط شخصیت ساوانا و شرکت بابل) و ایجاد هویتی جمعی برای حاشیه‌نشینان. این بخش از تحلیل نشان می‌دهد که چگونه سازوکارهای خرد کاربردشناختی می‌توانند بستر ساز تغییرات فرهنگی در سطوح کلان باشند و دوستی را نه یک محصول قابل بارگیری، بلکه فرایندی پویا و مملو از سوءتفاهم‌های سازنده معرفی کنند.

با وجود دستاوردهای مذکور، این مطالعه با محدودیت‌هایی مواجه بود؛ از جمله تمرکز بر زبان کلامی و تحلیل تک‌موردی. لذا برای پژوهش‌های آتی پیشنهاد می‌شود:

(۱) تحلیل مقایسه‌ای: مقایسه این اثر با آثاری چون Her یا Black Mirror مشابه رویکرد تطبیقی در مطالعات رسانه‌ای فوریوسیل و اوریوس-پاریسی (۲۰۰۹) برای شناسایی الگوهای مشترک بازنمایی هوش مصنوعی.

(۲) تحلیل بینا فرهنگی: بررسی نحوه ترجمه و بازتفسیر طعنه‌ها و نقض اصول زبانی در نسخه‌های دوبله شده برای درک تفاوت‌های فرهنگی در پذیرش تکنولوژی.

(۳) مطالعات دریافت: بررسی تجربی نحوه درک مخاطبان کودک و نوجوان از پیام‌های کاربردشناختی فیلم در مورد دوستی و فضای مجازی، تا مشخص شود آیا نقدهای ظریف زبانی توسط مخاطب عام نیز دریافت می‌شود یا خیر.

در نهایت، «ران اشتباه می‌کند» از طریق بازنمایی یک ربات معیوب، مخاطب را به بازاندیشی در ماهیت اتصال دعوت می‌کند. این اثر یادآور می‌شود که در دنیای شیفته «کمال الگوریتمی»، گاهی ارزشمندترین و انسانی‌ترین پیوندها، دقیقاً از دل بزرگ‌ترین خطاهای سیستمی و همان صداقت بی‌رحمانه‌ای سرچشمه می‌گیرند که الگوریتم‌های رایج سعی در پنهان کردن یا اصلاح آن دارند. این پژوهش با پر کردن خلاء نظری میان مطالعات کاربردشناسی انیمیشن و تعامل انسان و ربات، نشان داد که تحلیل زبان‌شناختی دقیق می‌تواند لایه‌های پنهان نقد اجتماعی را در بازنمایی هوش مصنوعی آشکار سازد.

کتاب‌نامه

عبداللهمان حمید، باقری علی اصغر. (۱۳۹۶). کنش‌های گفتاری پنج‌گانه در شعر «صدای پای آب» سپهری. زبان و ادبیات فارسی، ۲۵ (۸۲): ۲۴۱-۲۵۸. URL: <http://jpll.khu.ac.ir/article-1-2941-fa.html>

Austin, J. L. (1962). *How to Do Things with Words*. Oxford University Press

Bucholtz, M., & Hall, K. (2005). Identity and interaction: A sociocultural linguistic approach. *Discourse Studies*, 7 (4-5), 585-614.

Caldas-Coulthard, C. R. (2003). Cross-Cultural Representation of "Otherness" in Media Discourse. *Critical Discourse Analysis*, 272-296. doi:10.1057/9780230514560_13

- Chepkemai, N., Nganga, S., & Kandagor, M. (2023). Forms of humour created through maxim flouting in Churchill Show comedy performances. *Scholars Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 11 (5), 105–119. <https://doi.org/10.36347/sjahss.2023.v11i05.003>
- Forceville, C., & Urios-Aparisi, E. (Eds.). (2009). *Multimodal Metaphor*. Mouton de Gruyter.
- Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. In P. Cole & J. L. Morgan (Eds.), *Syntax and Semantics*, Vol. 3: *Speech Acts* (pp. 41-58). Academic Press.
- Kurniati, M., & Hanidar, S. (2018). The flouting of the Gricean maxims in the movies *Insidious* and *Insidious 2*. *Lexicon*, 5 (1), 1–13. <https://doi.org/10.22146/lexicon.v5i1.41282>
- Mahlil, M., & Masykar, T. (2025). Cooperative principles from *Cybertronians*: How animated film maxims enhance English pragmatic competence. *J-LATEST: Journal of Language Testing and Studies*, 1 (1), 69–82. <https://e-jurnal.pnl.ac.id/JLATEST/>
- Milroy, L. (1987). *Language and Social Networks* (2nd ed.). Blackwell.
- Ron's Gone Wrong. (2021). [Film]. Directed by S. Smith & J. P. Vine. 20th Century Studios; Locksmith Animation.
- Searle, J. R. (1969). *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge University Press.
- Sitinjak, L. (2024). An analysis of flouting maxim in animated movie “The Emperor’s New Groove”: A pragmatic approach [Unpublished undergraduate thesis]. Universitas HKBP Nommensen. <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/11410>
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Van Dijk, T. A. (1993). Principles of critical discourse analysis. *Discourse & Society*, 4 (2), 249–283.
- Vollmer, A. L., Wrede, B., Rohlfing, K. J., & Oudeyer, P. Y. (2016). Pragmatic Frames for Teaching and Learning in Human-Robot Interaction: Review and Challenges. *Frontiers in neurorobotics*, 10, 10. <https://doi.org/10.3389/fnbot.2016.00010>
- Wodak, R., & Meyer, M. (Eds.). (2009). *Methods of Critical Discourse Analysis*. Sage.