جمال شورجه (فیلمساز) | ابوالقاسم طالبی (فیلمساز) | محمد کاسبی (بازیگر) | رسول ملاقلی‌پور (فیلمساز) | شهریار بحرانی (فیلمساز) | داریوش ارجمند (بازیگر) | داود میرباقری (فیلمساز) | مرتضی شعبانی (مستندساز) | پروانه معصومی (بازیگر) | مهدی فقیه (بازیگر) | ابراهیم حاتمی‌کیا (فیلمساز) | فرج‌الله سلحشور (فیلمساز) | هادی محمدیان (پویانما) | مجید مجیدی (فیلمساز) | شهید آوینی (فیلمساز) | نادر طالب‌زاده (کارگردان)

گزارش یک جشنواره اولی

محمد محمدی افران

بخش سوم (پایانی)

با نزدیک شدن به پایان جشنواره، گمانه‌زنی‌ها بابت فیلم‌های برتر جشنواره که بتوانند سیمرغ بگیرند بیشتر شد؛ هر چند که تا ساعاتی قبل از اختتامیه، اسامی داوران و نامزدهای برنده سیمرغ اعلام نشد! همچنین قضاوت‌ها درباره کیفیت این دوره از جشنواره نیز بیشتر مورد بحث میان اصحاب رسانه قرار گرفت.

اجازه دادن به ورود فیلم‌های کم‌کیفیت‌تر به جشنواره و رسیدن کمیت فیلم‌ها به بیش از ۳۰ اثر سبب شد تا بی‌حوصلگی حضار بیشتر شود. چرا که همان فیلم‌های بهتر نیز نتوانست اصحاب رسانه و منتقدین را راضی کند، دیگر از فیلم‌های درجه دو و سه چه انتظاری می‌رفت. انتقاد از تولیدات کم‌کیفیت دیگر مطرح نمی‌شود چرا که همگان به آن عالم بودند.

روز دهم جشنواره در روز دوشنبه ۲۰ بهمن، با فیلم کارواش با داستانی درباره پولشویی آغاز شد. فیلم سرپا بود و توانست نگاه‌های مثبتی را نیز دریافت کند و حضاری که عادت کرده بودند در میانه فیلم خسته شوند و سالن را ترک کنند، این‌بار در سالن ماندند تا فیلم را تا انتها تماشا کنند. احمد مرادپور پس از شش سال به جشنواره آمده بود اما به دلیل موضوع فیلم عموم سؤالات خبرنگاران در نشست خبری، از عباس نعمتی، نویسنده اثر بود.

آندو فیلم دوم روز دهم بود؛ اثری برگرفته از یک اتفاق واقعی در جنگ هشت سال دفاع مقدس. داستان یک نوجوان لر که می‌خواهد به جبهه برود و برادر بزرگش را به خانه برگرداند. فیلم با وجود کیفیت فنی نه چندان بالا اما قابل احترام و دوست داشتنی بود، هرچند که باز هم تعدادی از حضار در میانه فیلم سالن را ترک کردند.

اردوبهشت به عنوان آخرین فیلم روز و البته باکیفیت‌ترین فیلم روز نیز اکران شد البته با چندین نکته؛ ۱۳۵ دقیقه فیلم که واقعاً خسته‌کننده بود. نکته دیگر اینکه فعال شدن قهرمان فیلم که حامد بهداد نقشش را بازی کرده، بیش از ۷۰ دقیقه طول کشید.

روز یازدهم و پایانی جشنواره حال و هوای دیگری داشت، گمانه‌زنی‌ها برای انتخاب برترین‌ها و البته دیدن ۳ فیلم که بحث‌های بسیار در پیرامون‌شان گفته بودند. فیلم «جهان مبهم هاتف» که آن نیز همچون تعداد زیادی از آثار جشنواره برگرفته از یک واقعیت بودند. البته این فیلم برداشتی آزاد از دو مهندس خبره در شهر مشهد بود. فیلمی درباره امید و انگیزه در میان جوانان نخبه و تحصیلکرده کشور و همچنین اهمیت بها دادن به آنان و البته وجود شرکت‌های مافیایی و قدرت‌هایی که سودشان در نبود جوانان در میدان است.

بالاخره آخرین روز جشنواره و آخرین اکران از فیلم‌هایی که در بخش رقابتی جشنواره حضور دارند، فیلم استخر سروش صحت. عدم حضور عوامل سازنده اثر و برگزار نشدن نشست خبری فیلم استخر نیز از وقایع جشنواره بود که حتماً بایستی توضیحات عوامل فیلم را جویا شد. حضور فیلم در جشنواره و دیدن آن توسط اصحاب رسانه و منتقدین اما حاضر نشدن در نشست خبری برای پاسخگویی به سؤالات آنها که به نوعی یک توهین به حساب می‌آید.

در انتها نیز فیلم مولا اکران شد که با استفاده از هوش مصنوعی تولید شده است و به همین خاطر نیز در بخش رقابتی جشنواره حضور ندارد. پایین بودن کیفیت فیلم البته سبب نمی‌شود اهمیت این شاخه جدید فیلمسازی که آینده سینما را تحت شعاع خود قرار داده، نادیده گرفته شود.

اختتامیه فجر در تالار وحدت و حواشی آن

جشنواره فجر به اتمام رسید و نوبت اختتامیه و اهدا جوائز شد. هیئت داوری که مشخص است با وجود چه میزان حمله رسانه‌ای و توهین‌های مکرر مجازی حاضر به حضور در جشنواره فجر و داوری آن شده‌اند و حضاری که منتظر بودند ببینند چقدر از عوامل فیلم‌ها حاضرند و چه میزان نیز به محل برگزاری اختتامیه جشنواره نیامده‌اند. مهم‌ترین حاشیه اختتامیه همین نکته بود و بارها نیز پیرامونش در مراسم بحث شد اما شاید گفته‌های بابک خواجه پاشا، کارگردان فیلم سرزمین فرشته‌ها همه چیز را روشن کرد. او ضمن تشکر از داوران بابت داوری علی‌رغم حملات سنگین، از افراد آنور آبی که تلاش کرده‌اند هنرمندان را از هم جدا کنند انتقاد کرد. همچنین حضور سرزده رئیس جمهور به مراسم و انتقاد دیگر او از کسانی که گوششان به حرف‌های دشمنان است تا ما را از هم جدا کنند.

روح ژنرال پینوشه و شعبان بی‌مخ علیه هنرمندان!

آرش فهیم

یکی از اتفاقات در حاشیه چهل‌وچهارمین جشنواره فیلم فجر- و سایر رویدادهای فرهنگی امسال- فشار بر هنرمندان، اهالی رسانه و صاحبان قلم و اندیشه برای عدم فعالیت بود. ماجرائی که مشابه آن در سال ۱۴۰۱ نیز رخ داد.

این فشارها که اغلب در فضای مجازی رخ داده، در کلام بسیاری از هنرمندان شرکت‌کننده در جشنواره فجر امسال و همچنین عدم حضور هیچ‌یک از بازیگران برنده سیمرغ در مراسم اختتامیه این جشنواره نمود یافت. نکته مهم و کمتر توجه‌شده به چنین کشمکشی این است که فشار بر هنرمندان برای عدم فعالیت و دوری گزینی از ارتباط با جامعه، یک مسئله خلاف مسیر همه جنبش‌های اجتماعی مترقی و آزادی خواه است و دقیقاً به رفتار فاشیست‌ها و جریان‌های کودتایی و مستبد شباهت دارد. نمونه‌اش حکومت شیلی بعد از روی کار آمدن ژنرال پینوشه با کودتا علیه دولت مردمی آلنده بود که در آن، رژیم کودتاچی، از فعالیت هنرمندان و نویسندگان و رسانه‌ها ترس و وحشت داشت و تا جای ممکن جلوی پویایی فرهنگی و هنری و فعالیت نویسندگان گرفته می‌شد. چرا راه دور برویم؛ در ایران عزیز خودمان هم بعد از کودتای سال ۱۳۳۲ پادوها و نوچه‌های پهلوی به‌ویژه افرادی چون شعبان جعفری (بی‌مخ) و دارودسته‌اش از نویسندگان و ادیبان و صاحبان اندیشه و فکر نفرت داشتند و تمام تلاش‌شان را می‌کردند که تا جای ممکن نویسندگان، منزوی و تبعید شوند. کودتاچیان، نه‌تنها از قلم و ادبیات می‌ترسیدند، بلکه به هر کس کتابی در دست داشت هم ظنین و مشکوک بودند. قدیمی‌ها و افرادی که در دوران رژیم کودتایی پهلوی باسواد و اهل مطالعه بودند به خوبی یاد دارند که آن زمان کتاب‌هایی با جلد سفید منتشر می‌شد تا خطری برای فرد کتابخوان ایجاد نشود.

شاید برای نسل جدید یک افسانه باشد، اما واقعیت این است که آن دوران، فضا به‌گونه‌ای بود که یک جوان اگر رمانی مغایر با سلیقه سلطنت را در دست داشت، تحت شکنجه قرار می‌گرفت! شاید در شرایط امروز باورپذیر نباشد، اما بسیاری از کتاب‌های نویسندگان مطرح از جمله برخی آثار جلال آل‌احمد تا قبل از ۲۲ بهمن سال ۵۷ ممنوع بودند! بنابراین ایجاد فضای رعب‌آور علیه هنرمندان و در و تخته کردن فعالیت فرهنگی و شکستن قلم‌ها یکی از ویژگی‌های ثابت همه رژیم‌ها و جریان‌های کودتایی است. هم از این‌رو، نباید تعجب کرد که امروز هم فعالیت هنری، شرکت در رویدادهای فرهنگی و حتی قلم زدن و نوشتن نقد و گزارش درباره این رویدادها برای برخی جریان‌های سیاسی دشوار است و از هر وسیله غیراخلاقی استفاده می‌کنند تا هنرمند و پویایی فرهنگی و رسانه‌ای در جامعه را سرکوب کنند. دقیقاً یکی از تفاوت‌های یک گروه طالب آزادی با موجی که ذاتاً ریشه در کودتا و ستیز با خرد و حقیقت دارد، نوع برخورد با صاحب قلم و فکر است.

فرد یا گروه طرفدار آزادی و عدالت، حتی در برخورد با قلم، رسانه و یا اثر هنری مخالف دیدگاه و موضع خودش مؤدبانه برخورد می‌کند (تاریخ به یاد ندارد که بزرگانی چون شهید مطهری یا شهید بهشتی، مرحوم طالقانی، دکتر شریعتی و... سایر طرفداران انقلاب اسلامی به نویسنده یا هنرمندی که موضعش را نمی‌پسندیدند، زبان به توهین و تهدید گشوده باشند) اما کودتاچی به خودش اجازه می‌دهد هنرمند را صراحتاً تهدید کند که اگر کار کنی یا در فلان رویداد فرهنگی دیده شوی، تو را نیست و نابود می‌کنیم و به خودش اجازه می‌دهد برای منتقد سینما تعیین تکلیف کند که فیلمی را ببیند یا خیر! نکته تأمل‌برانگیز این است که هم امسال و هم در سال ۱۴۰۱ هنرمندانی هدف ارعاب قرار می‌گیرند که اتفاقا افرادی سیاسی نیستند و محصول‌شان ارتباطی با حاکمیت ندارد. مثلاً فراموش نکرده‌ایم که مدعیان «زن، زندگی، آزادی» سال ۱۴۰۱ به «گلاب آدینه» هم رحم نکردند؛ این بانوی هنرمند بعد از مدتی که نمایش «پرده‌خوانی» را روی صحنه برده بود، در مصاحبه‌ای با بیان اینکه «در این مدت بعضی برای من قاطعانه حکم کرده‌اند این تئاتر نباید اجرا شود»، تصریح کرد: «این روزها بی‌شمار نظرات فحش و ناسزا و تهدید دریافت می‌کنم و این موضوع را قدری نگران‌کننده می‌دانم.» نگرانی گلاب آدینه از بابت جریانی بود که از نظر کمی و کیفی نازل و دست‌پایین اما به واسطه فضای مجازی و تکیه بر سلاح ناسزا و توهین، قصد ایجاد محدودیت و فشار بر هنرمندان و اهالی قلم را داشته است. امسال حتی کار به جایی رسید که خبرنگاران و منتقدانی که از قضا برخی از آنها جزو منتقدان جمهوری اسلامی هستند، به خاطر تماشای فیلم‌های جشنواره فجر، از سوی جریان‌هایی با ماهیت کودتایی و مستبدانه، هدف توهین و تهدید قرار گرفتند! حتی یکی از منتقدان سینمایی سابق که سال‌هاست به خارج کشور رفته، به کمک این جریان ضدفرهنگ آمد و فهرست برخی از دوستان و همکاران خود را به اتهام دیدن فیلم‌های جشنواره فجر منتشر کرد تا مثلاً به فضای رعب و وحشت برای اهالی قلم و رسانه دامن بزند!

در جریان انقلاب‌ها و جنبش‌های مردمی، هنرمندان و صاحبان قلم از طیف‌های مختلف قدر و منزلت بیشتری می‌یابند. هنر، از جنس رهایی است و هنر انقلابی و مردمی، مطالبه‌گر رهایی همراه با رستگاری است. سال ۵۷ نیز با اوج گرفتن انقلاب اسلامی و همچنین پیروزی شکوهمند آن، هنرمندان، شاعران و نویسندگان در طیف‌های مختلف آزاد شدند و این آزادی را یافتند تا اندیشه خود را هر آن‌گونه که هست در قالب آثاری هنر، عرضه کنند.

اما جریانی که امروز مدعی مردم‌خواهی و آزادی است اما دست گدایی هم سوی بیگانه دارد، آدابی را سرلوحه عمل قرار داده که بیشتر یادآور کودتاچیان، تروریست‌ها و دیکتاتورهاست؛ رفتارهایی که از سوی افرادی چون پینوشه در کودتای ۱۹۷۳ شیلی، شعبان جعفری در کودتای ۲۸ مرداد سال ۱۳۳۲ و دونالد ترامپ بعد از شکست انتخاباتی سال ۲۰۲۰ در آمریکا بروز یافت و به نمادی از خودکامگی و ستیز با آزادی شناخته می‌شود.

یکی از ترفندهای کودتاچی‌ها و گروهک‌ها و جریانات سیاسی غیرمردمی- یا ضدمردمی- فشار آوردن به اصناف و اقشار مختلف برای پیروی اجباری از مشی و خواسته‌های آنارشیستی و فراقانونی آنهاست. این سنخ از جریانات از این طریق سعی دارند تا خلأ پشتوانه مردمی را جبران کنند و برای خودشان حمایت و همراهی کاذب درست کنند. مصداق بارز چنین روندی را در تلاطمات امسال و سال ۱۴۰۱ و به‌طور مشخص در مواجهه با هنرمندان دیدیم. هر دو مقطع از همان نخستین روزهای درگرفتن بلوا، بسیاری از هنرمندان فاش کردند که از سوی مخالفان حاکمیت، هدف تهدید قرار گرفته‌اند که اگر به میل آنها رفتار نشود، با مخاطراتی روبه‌رو خواهند شد. همان‌طور که در روزهایی که فراخوان اعتصاب از سوی امرای آشوب صادر می‌شود، کسبه و بازاریان با تهدید حمله مواجه می‌شوند که اگر دست از کار و کسب خود نکشند باید انتظار عواقب سختی را داشته باشند. اما هنر مانند گیاهی است که حتی سنگ را می‌شکافد و شکوفا می‌شود. فشارهای اخیر اربابان آشوب و آمران به استبداد، نه‌تنها تأثیری بر خلاقیت هنرمند نخواهد داشت، بلکه موجب رسوایی این گروه اهل فشار و فاصله‌گیری هنرمندان واقعی و اصیل از آنها خواهد شد.

نقد و بررسی بازی رزیدنت اویل ۴ (Resident Evil 4)

ترسیمی مُعوّج از دینداری

مسیح عرفان

یکی از مشهورترین سری بازی‌ها در بین بازی‌های کامپیوتری، سری رزیدنت اویل است. کپکام (Capcom) کمپانی سازنده این بازی است. رزیدنت اویل چهار در سال ۲۰۲۳ بازسازی شد و در دو سال حدود ۱۰ میلیون نسخه فروخت.

شروع با پروپاگاندا

در بازی‌های رایانه‌ای، گیمر با شخصیتی که با آن بازی می‌کند بیشترین نزدیکی را پیدا می‌کند. در رزیدنت اویل چهار شخصیت اصلی بازی لیان اسکات کندی (Leon Scott Kennedy) است. لیان چهره زیبا و البته تیپیکالِ آمریکایی و آنگلوساکسون دارد. موهای بور، چشمان آبی و لهجه آمریکاییِ که نشان می‌دهد لیان آمریکایی است. در دیالوگ‌های مختلف و نسخه‌های قبلی هم این مسئله وجود دارد.

اما در رزیدنت اویل چهار، در اولین سکانس می‌بینیم که لیان نزد رئیس‌جمهور آمریکا می‌رود و از او مستقیماً دستور می‌گیرد تا دخترش را پیدا کند و به آمریکا برگرداند. بنابراین لیان مأمور امنیتی آمریکا است و مستقیماً تحت نظر رئیس‌جمهور آمریکا کار می‌کند.

در سکانس بعدی لیان را می‌بینیم که در ماشین نشسته است و دوربین از زاویه نزدیک صورت لیان را نشان می‌دهد. لیان دارد به دستوری که از رئیس‌جمهور آمریکا گرفته فکر می‌کند و صدای ذهنی‌اش را ما نیز می‌شنویم.

لیان از ماشین پیاده می‌شود و پس از ورود به روستا، با مردم روستا روبه‌رو می‌شود. ما به سمت کلبه‌ای در روستا می‌رویم (چون بازی تعاملی است، در ذهن گیمر، لیان به عنوان شخصیت اصلی همان ما هستیم که داریم بازی را با او انجام می‌دهیم) و لیان با مرد روستایی صحبت می‌کند؛ اما آن مرد به جای پاسخ دادن، به لیان حمله‌ور می‌شود. ما هم به او تیراندازی می‌کنیم و مرد روستایی را می‌کشیم.

بنابراین لیان اول مبارزه را شروع نمی‌کند و گیمر می‌بیند که ابتدا مرد روستایی به او حمله‌ور شد و با خیال راحت در طول بازی صدها یا هزاران نفر از اهالی این شهر را می‌کشیم. یعنی زمانی اکشن بازی شروع می‌شود که ابتدا یکی از اهالی روستا به ما حمله می‌کند و بعد ما او را می‌کشیم. این ترفند در کنار سیر بازی (که معمولاً باید اهالی روستا را بکشیم تا جلو برویم) باعث می‌شود گیمر به خودش حق بدهد که اهالی روستا را تا جایی که می‌تواند نابود کند.

ترسیمی معوج از دینداری

پس از اینکه وارد روستا می‌شویم، افراد زیادی از اهالی روستا به شکل زامبی به ما حمله می‌کنند و ما مشغول به مبارزه می‌شویم. تعداد دشمنان دائم بیشتر می‌شود و وقتی بخشی از آن‌ها را کشتیم، ناگهان صدای ناقوس کلیسا می‌آید و اهالی روستا دست از مبارزه می‌کشند! همگی مبارزه را ترک کرده، به سمت کلیسا حرکت می‌کنند تا به عبادت مشغول شوند و ما هم راهمان را ادامه می‌دهیم، بدون مبارزه.

این سکانس از رزیدنت اویل چهار یکی از مهم‌ترین سکانس‌های بازی است؛ در اوج مبارزه، گیمر ناگهان صدای ناقوس را می‌شنود و در فیلم می‌بیند که همین دشمنانش به سمت کلیسا می‌روند. بنابراین به خوبی در ذهنش کاشته می‌شود که دشمنانِ زشت و زامبی‌گونه، از اهالی کلیسا هستند. حتی این مردم این‌قدر به دین و عبادت مقیّدند که مبارزه و دشمن را رها کرده، در هنگامه عبادت به سمت کلیسا سرازیر می‌شوند! بنابراین تمام نفرت و خشمی که گیمر نسبت به اهالی روستا داشت، این‌جا با فهمیدنِ اینکه اهالی روستا دیندار هستند، به دینداریِ آن‌ها هم سرایت می‌کند.

در این سکانس، بازی‌ساز دشمنان روستایی (که دزدان دختر رئیس‌جمهور آمریکا هستند) را افرادی دیندار معرّفی می‌کند تا دینداری را تخریب کند. جلوتر هم عمق دینداری این افراد را خواهیم دید.

گیمر با دزدی پیشرفت می‌کند!

در همه بازی‌ها الگویی برای ارتقاء شخصیت بازی وجود دارد. گیمر با کسب امتیازهای خاصی باید دائم خودش را ارتقاء دهد تا بتواند با دشمنانش که مرحله به مرحله پیشرفت می‌کنند، مقابله کند.

در بازی رزیدنت اویل چهار، گیمر برای خرید سلاح‌های بهتر و قوی‌تر به پول نیاز دارد. بخشی از این پول را با کشتن دشمنان به‌دست می‌آوریم و بخشی دیگر را با غارت اموالشان! یعنی گیمر بایستی به داخل خانه مردم برود و از درون کمد، روی طاقچه، داخل کشو و... اموال قیمتی مثل ساعت طلا، الماس و... را بدزدد و به فروشنده سلاح بفروشد تا پول به‌دست بیاورد.

متاسفانه این مکانیزم در بازی طرّاحی شده است تا گیمر به صورت ناخودآگاه دزدیدن و غارت کردن اموال مردم را سهل بگیرد و اتفاقاً آن را مایه پیشرفت خود بداند. بنابراین بازی رزیدنت اویل چهار به گیمر آموزش می‌دهد که چون دشمنانش زامبی هستند، هم می‌تواند و باید آن‌ها را بکشد، و هم باید اموالشان را غارت کند. اما زامبی در این بازی چگونه بازنمایی شده است؟

کلیسا، مرکز هیولاها

از چند منطقه می‌گذریم و تعدادی از روستاییان را می‌کشیم. ناگهان با یک مرد بسیار قد بلند و قوی هیکل روبه‌رو می‌شویم که لباس کشیشی بر تن دارد. او از باس فایت (دشمنان اصلی)های بازی است و باید او را نابود کنیم تا بتوانیم در مسیر یافتن دختر رئیس‌جمهور آمریکا، مأموریت را ادامه دهیم.

کشیش از همان ابتدای مبارزه بدنش جهش می‌یابد و به طرز منزجرکننده‌ای بدنش منفجر می‌شود و از درون آن اندام‌های جدیدی بیرون می‌آید. هیولا شدن باس فایت‌ها در رزیدنت اویل چهار برای این است که گیمر بیش از پیش احساس کند «دشمن هیولا است» پس باید او را نابود کند. در بخش قبلی دیدیم که این دشمن هیولایی، دیندار هم است.

در این سکانس‌ها مستقیماً شاهد هیولا شدن یک کشیش هستیم و با استفاده از سلاح‌های مختلف، او را نابود می‌کنیم.

کشیش در حین مبارزه بارها می‌گوید «خدا کمکم می‌کند» و از خدایش درخواست کمک دارد. با اینکه جلوتر متوجّه می‌شویم این خدا یک هیولا است، اما این کنش عبادی و تکیه بر خدا، در بازی به یک هیولا نسبت داده می‌شود تا ما نیز به عنوان گیمر در ذهنمان حک شود که دشمنِ دیندار به خدایش توکّل می‌کند. از طرفی لیان اسکات کندی در کل بازی فقط چند بار «اوه خدای من!» می‌گوید و تمام مبارزاتش را با تکیه بر قدرت خودش، یا کمک گرفتن از انسان‌های دیگر و یا سلاح‌های مخرّب جلو می‌برد. بنابراین در این سکانس مبارزه دیندارانه مورد تخطئه قرار گرفته و به مخاطب آموزش داده می‌شود که به جای تکیه بر خدا بایستی بر خودش اعتماد کند. بنابراین به جای خدامحوری، خودمحوری و اومانیسم در این بازی ترویج می‌شود.

لیان نیروی امنیتی آمریکا

دیدیم که از اولین سکانس بازی رزیدنت اویل چهار، بر روی امنیتی بودن لیان تأکید می‌شود. لیان در ادامه نیز بارها از طرف مافوقش در آمریکا با لیان تماس برقرار می‌شود. مافوقش هم زنی آمریکایی و خوش‌چهره است. وقتی تماس برقرار می‌شود، گیمر نمی‌تواند بدوَد یا تیراندازی کند و بایستی تا وقتی که تماس قطع نشده، آرام حرکت کند. این سکانس‌ها به این جهت در بخش‌های مختلف بازی گنجانده شده است تا به گیمرها یادآوری شود که در حال انجام وظیفه برای پیدا کردن دختر رئیس‌جمهور آمریکا هستند. زیرا گیم‌پلی بازی بسیار جذاب است و احتمالاً اکثر گیمرها فراموش می‌کنند که هدف بازی چیست و این‌گونه بازی ساز نشان می‌دهد که لیان در حال خدمت به آمریکا به عنوان یک نیروی امنیتی است.

پروپاگاندا سازی از روی عمد

دیدیم که زامبی‌هایی که در بازی رزیدنت اویل چهار مشغول کشتنشان هستیم، افرادی دیندار هستند و در بازی هیچ دینداری وجود ندارد که از ما حمایت کند. اما چون زامبی‌ها به زبان اسپانیایی صحبت می‌کنند و اصالتاً هم اسپانیایی هستند، شخصیتی اسپانیایی به نام لوییس سِرا (Luis serra) در بازی قرار داده شده تا مخاطب فکر نکند تمام اسپانیایی‌ها شیطان‌صفت و زامبی هستند. لوییس سرا چهره خوبی دارد و به لیان و اَشلی (دختر رئیس‌جمهور آمریکا) کمک می‌کند تا درمان ویروس را پیدا کنند. بنابراین در ذهن گیمر لزوما هر اسپانیایی شیطان صفت نیست. البته غلبه شخصیت‌ها با زامبی‌های اسپانیایی است.

همچنین در یکی از سکانس‌ها، پیش از اینکه سگ گرگی‌های زامبی شده و وحشی به ما حمله کنند، گرگی را می‌بینیم که در تله گیر افتاده و او را رها می‌کنیم. همین گرگ بعدا در یکی از باس فایت‌ها (مبارزه با دشمنان قدرتمند و اصلی) به کمک ما می‌آید. اما پس از آزاد کردن این سگ گرگی، سگ‌های زامبی شده به ما حمله‌ور می‌شوند که نابود کردن آن‌ها هم سخت است.

بنابراین بازی‌ساز نمی‌خواسته گرگ‌ها در ذهن گیمرها همگی به عنوان زامبی جا بگیرند و یک گرگ خوب که با ما همکاری می‌کند هم در بازی قرار داده‌اند. پس بازی‌ساز با قرار دادن یک اسپانیاییِ خوب و یک گرگ که از ما محافظت می‌کند، نه تمام اسپانیایی‌ها را زامبیِ خطاب کرده است و نه تمام گرگ‌ها را شیطانی به تصویر کشیده است.

اما وقتی نوبت به دینداران می‌رسد، بازی‌ساز هر شخصیّت منفی، زامبی و هیولایی که می‌توانسته را دیندار معرّفی کرده است! بنابراین در ذهن مخاطب دینداری مساوی با زامبی‌گری شناخته می‌شود.

دختر رئیس‌جمهور در کلیسا

پس از چند مرحله، می‌فهمیم که اَشلی در یک کلیسا محبوس است. به آنجا می‌رویم تا اشلی را پیدا کنیم و نجاتش دهیم. اشلی که دختر رئیس‌جمهور آمریکا است، چهره‌ای زیبا داشته و لباسی نارنجی و دامنی کوتاه بر تن دارد. با اینکه زامبی‌های زن هم در بین دشمنان ما وجود دارند، اما هیچ کدام از آن‌ها رنگ‌های روشن و جذاب نمی‌پوشند و غالباً لباس سفید ساده یا خاکستری و خلاصه رنگ‌های تیره بر تن دارند. تنها اشلی و اِیدا وانگ (Ada Wong) که از دوستان لیان است لباس‌هایی با رنگ‌های جیغ و جذاب پوشیده‌اند.

طبیعتاً معصومیّت اشلی و جذّابیّتش باعث می‌شود گیمر هم به او علاقه‌مند شود. وارد کلیسا می‌شویم و اشلی را از شرّ زامبی‌ها نجات می‌دهیم. سپس تعداد زیادی از مردم روستا به سمت کلیسا می‌آیند و ما باید با اشلی از معرکه فرار کنیم.

اینکه اشلی در کلیسا ساکن است باز هم برای تخریب عناصر دینی در ذهن مخاطب است. گیمر در این سکانس حس منفی نسبت به کلیسا پیدا می‌کند و طبیعتاً فکر می‌کند کلیسا زندانی است که باید از آن فرار کرد.

برای ورود به کلیسا نیز باید کلیدش را پیدا کنیم که مأموریّتی طولانی است. به همین علّت گیمر کاملاً ماموریّت نجات دادن اشلی از کلیسای زامبی‌ها، در ذهنش می‌نشیند.

لُرد سَدلِر و کنترل زامبی‌ها

پس از اینکه اشلی را نجات می‌دهیم، در سکانسی می‌بینیم که لُرد سَدلر (Lord Saddler) به عنوان رئیس زامبی‌ها، با توانایی ذهنی‌اش به آنان دستور می‌دهد که به سمت ما حمله کنند. این‌جا متوجّه می‌شویم که لرد سدلر به صورت ذهنی با زامبی‌ها مرتبط است و مردم روستا از او دستور می‌گیرند. سدلر لباسی بلند شبیه به راهب‌های ارتدوکس مسیحی دارد و عصایش نیز یادآور شخصیت‌های معنوی است. بنابراین باز هم دین مسیحیت تخریب می‌شود.

تصویری از لرد سدلر و بزرگان کلیسای ارتدوکس که لباس و عصایشان بسیار شبیه به یکدیگر است

مراقبت از دختر رئیس‌جمهور آمریکا

پس از اینکه اشلی را نجات می‌دهیم، بایستی او را به بیرون از اسپانیا منتقل کرده و سپس به آمریکا بازگردانیم. اما گیم‌پلی بازی هم پس از نجات اشلی تغییر می‌کند. اشلی دائما با ما همراه است و ما نباید بگذاریم دشمنان به او آسیبی بزنند یا دوباره او را بربایند. اگر کسی اشلی را بکشد یا او را بدزدد و ببرد، گیمر می‌بازد و باید دوباره از قبل‌تر بازی را شروع کند.

در یادداشت روش نقد بازی‌های کامپیوتری گفتیم که یکی از ابعاد فهم بازی، قوانین حاکم بر آن است. در بازی رزیدنت اویل شاهد هستیم که وقتی اشلی را پیدا می‌کنیم، گیمر باید دائماً از او محافظت کند و اگر اشلی بمیرد، گیمر می‌بازد. بنابراین هدف اصلی گیمر محافظت از جون دختر رئیس‌جمهور آمریکا است.

اشلی گاهی اوقات با لیان سخن می‌گوید و دیالوگ‌های جالبی را می‌بینیم؛ مثلاً به لیان می‌گوید:

«منم می‌خوام مثل تو بشم یه روزی لیان!»

یا وقتی خسته می‌شود می‌گوید:

«خسته شدم وایستیم.»

و لیان پاسخ می‌دهد نه باید حرکت کنیم. این دیالوگ‌ها برای غوطه‌وری و غرق شدن بیشتر گیمر در بازی و نزدیک شدن گیمر به اشلی است.

البته در میانه بازی متوجّه می‌شویم که اشلی هم مثل مردم روستا ویروسی شده و بایستی او را درمان کنیم. لیان هم ویروسی می‌شود و بعداً متوجّه می‌شویم لرد سدلر می‌خواهد تمام جهان را به این ویروس آغشته سازد و به همین دلیل دختر رئیس‌جمهور آمریکا را گروگان گرفته است تا از وی برای نابودی جهان و زامبی‌زاسیون استفاده نماید.

مایه‌های آخرالزمانی بازی هم همین جا مشخّص می‌شود. لرد سدلر به دنبال نابودی جهان است و لیان باید جلوی این نابودی را بگیرد. بنابراین لیان علاوه بر اینکه مأمور امنیتی آمریکا است، منجی جهان هم خواهد بود.

اِیدا وانگ و الگوی فمینیستی

یکی از شخصیّت‌های مهم و جذّاب سری بازی‌های رزیدنت اویل، ایدا وانگ (Ada Wong) است. ایدا در رزیدنت اویل چهار هم حضور دارد و با چهره‌ای ژاپنی و لباسی قرمز و نیمه برهنه به ما در طول بازی کمک می‌کند. ایدا حرکات رزمی پیچیده‌ای انجام می‌دهد و در کشتن باس فایت‌ها نقش ایفا می‌کند.

در واقع الگوی زنان در بازی رزیدنت اویل چهار به صورت کلی به دو شکل است؛ اول زنان روستایی (در مراحل ابتدائی) و شبهِ کشیش (در مراحل بعدی) در بازی هستند که به عنوان دشمن و زامبی به سمت ما حمله‌ور می‌شوند و دوم اشلی، ایدا وانگ و مسئول مافوق لیان که به شکل تلفنی با او ارتباط می‌گیرد.

زنان زامبی روستا لباسی پوشیده دارند و مثل باقی مردم مذهبی‌اند و ما هم آن‌ها را نابود می‌کنیم. اما اشلی و ایدا لباسی نیمه برهنه دارند، به آمریکا خدمت می‌کنند و البتّه کنشگریشان در راستای اهداف بازی است و طبیعتاً ما هم جذبشان می‌شویم. بنابراین نگاه ایدئولوژیک هالیوودی و یهودزده در حیطه زنان کاملاً در رزیدنت اویل چهار هم دیده می‌شود. البته کنشگر بودن زنان در مواقع بحرانی (ایدا وانگ) یا مظلومیت زنان جوان‌تر (اشلی) نیز در اثر وجود دارد؛ اما رفتارهای باز اشلی و ایدا (خصوصا عشوه‌گری‌های ایدا در مقابل لیان) به علاوه پوشش نیمه برهنه‌شان، التقاطی از زنِ اهل مقاومت با سبک زندگی‌هالیوودی را ساخته است. در واقع اثر از مفهوم مقاومت زنان در جهت گسترش سبک زندگی‌هالیوودی برای زنان سوءاستفاده کرده است.

زامبی‌ها چه کسانی هستند؟

دشمنان ما در بازی رزیدنت اویل چهار زامبی‌های اسپانیایی هستند. در مراحل ابتدائی بازی، با زامبی‌های روستایی طرف هستیم؛ اما در مراحل بعدی زامبی‌ها با شمایل متنوّع‌تری با ما روبه‌رو می‌شوند. در مرحله‌ای که در قلعه می‌گذرد، هم محیط قلعه و هم لباس زامبی‌ها یادآور فضای قرون وسطی است. لباس‌های بلند و سیاه که زن و مرد زامبی پوشیده‌اند و دقیقاً مثل لباس‌های صلیبیان در دوران قرون وسطی است. حتی این زامبی‌ها با شمشیر و گرز و سپر و... با ما روبه‌رو می‌شوند. بنابراین بخشی از زامبی‌ها قرون وسطایی هستند تا بر دینی بودن فضای دشمنان ما بیشتر تأکید شود. در مراحل دیگر نیز با زامبی‌های چریک یا صنعتگر در کارخانه‌ها روبه‌رو هستیم. یعنی لرد سدلر حتی بازوهای صنعتی نیز دارد و در حال ایجاد یک تمدّن است.

در بعضی از سکانس‌های بازی می‌بینیم که مردم روستا یکصدا در حال شعار دادن علیه ما هستند و به صورت کاملاً متّحد، به ما حمله می‌کنند. اینجاست که ما در برابر اکثریّتی قرار می‌گیریم که زامبی هستند و لیان و دوستانش با اینکه اقلیّت هستند، اما باید لرد سدلر و همه زامبی‌های دیگر را نابود کنند. اینجاست که مشخّص می‌شود دموکراسی زمانی از نظر آمریکا معنی دارد که منافعش در خطر نباشد. اگر آراء اکثریت، مشروعیّت‌بخش است، پس لیان باید بعد از آزاد کردن اشلی از جزیره خارج شود؛ اما لیان تا نابودی کامل لرد سدلر ادامه می‌دهد. این یعنی پروپاگاندای سیاسی آمریکا و تجاوزاتش در سرزمین‌های دیگر که با بهانه جلوگیری از جنگ اتفاق می‌افتد، در این بازی کاملاً برای ما ملموس می‌شود و در ذهن گیمر می‌نشیند. گیمر می‌بیند که اگر زامبی‌های دیندار گسترش پیدا کنند، جهان به نابودی کشیده می‌شود. بنابراین در ذهن گیمر کاشته می‌شود که برای جلوگیری از دینداران که ضدّ آمریکا هستند، آمریکا حق دارد به کشورهای دیگر تجاوز کند و در خاک خودشان آن‌ها را بکشد. دقیقاً کاری که در افغانستان و عراق و ایران و ویتنام و... انجام شد و جنایاتی که آمریکایی‌ها در همین چند دهه اخیر در این کشورها به بهانه مبارزه با تروریسم مرتکب شدند.

این در حالی است که در خود بازی می‌بینیم لیان و اشلی به این ویروس مبتلا می‌شوند و بعداً خودشان را درمان می‌کنند. اما بازی‌ساز اصلاً این فرض را مطرح نمی‌کند که ما زامبی‌های روستا را هم نجات دهیم! با اینکه کاملاً معقول است با گسترش همان ابزاری که لیان و اشلی را بهبود می‌بخشد، باقی زامبی‌ها را هم درمان کنیم. اما بازی به دنبال نابودی این مردم است و نه نجات آنها.

توهین به دینداران

در چند مرحله پایانی بازی می‌یابیم که تمام مردم توسّط موجودی انگلی آلوده ش