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)

هالیوود علیه ایران

نگاهی به فیلم «کارآموز» (The Apprentice)

چگونه هالیوود، ترامپ را برکشید

سعید مستغاثی

بخش نهم

شخصیت اصلی فیلم «کارآموز» در واقع دونالد ترامپ نیست، بلکه استاد و راهنما و نجات‌بخش او، یک یهودی بانفوذ به نام روی کوهن (جرمی استرانگ) بود که ترامپ جوان را از گمنامی و بدهی‌های مالیاتی و ورشکستگی مرگبار نجات داد، راه و رسم هنر کاسبی را به او آموخت و وی را تا تبدیل شدن به هیولایی به نام دونالد ترامپ، میلیاردر و صاحب برج‌ها و هتل‌ها و سرمایه‌های عظیم، همراهی کرد.

روی کوهن، همان دستیار اول سناتور مک‌کارتی بود که به نام کمیته مبارزه با فعالیت‌های ضدآمریکایی در دهه ۵۰، به‌اصطلاح تسمه از گرده آزادی‌خواهان کشیدند و به‌خصوص در همین هالیوود، هنرمندانی مانند چارلی چاپلین و مارتین ریت و جوزف لوزی و... را به ممنوع‌الکاری و تبعید فرستادند.

همان سناتور مک‌کارتی که در مراسم اسکار سال ۱۹۹۱، وقتی خواستند از الیا کازان تجلیل نمایند، به دلیل شبهه همکاری کازان با او در لو دادن همکارانش، خیلی از حاضرین در آن مراسم حتی برای فیلمساز مشهور هالیوود و سازنده آثاری همچون «در بارانداز» و «اتوبوسی به نام هوس» و «شکوه علفزار» حتی روی پا بلند هم نشدند!

باز هم پای یک صهیونیست در میان است

حالا در همان هالیوود، فیلمی ساخته می‌شود (سفارشی) که روی کوهن بدنام و تربیت‌کننده امثال دونالد ترامپ و سازنده آمریکای پس از سقوط‌های دهه ۶۰ و اوایل دهه ۷۰ در ویتنام و کوبا و... و در مقابل شوروی خروشچف را قهرمان آمریکای امروز معرفی می‌کند. در واقع این فرمول اوست که برای تعریف دکترین آمریکا در سکانس پایانی فیلم بر دهان ترامپ جاری می‌شود.

شاید این دومین فیلم دو سه سال اخیر بود که بعد از «بروتالیست»، یهودیان صهیونیست را سازنده آمریکای نوین نشان داد. اگر در فیلم «بروتالیست» این «لازلو تات» نجات‌یافته از هلوکاست بود که به آمریکا رفته و پایه‌های معماری و اساساً ساخت آمریکای پس از جنگ را گذارد، در فیلم «کارآموز» هم این روی کوهن است که در دوران آمریکای به‌هم‌ریخته اوایل دهه ۷۰، گیر افتاده در باتلاق ویتنام و نزاع‌های ریاست جمهوری که به واترگیت انجامید (و اصلاً فیلم با سخنرانی ریچارد نیکسون درباره همین موضوع شروع می‌شود) و نیویورکی که شکوه سابقش به یک آشغالدونی تبدیل شده، فردی مثل ترامپ جاه‌طلب و پراگماتِ و کاسب را برکشیده تا آمریکای نوین دهه ۸۰ را آن‌چنان که رونالد ریگان می‌گفت (و در فیلم هم بر روی وسایل تبلیغاتی‌اش دیده می‌شود) «به روزهای پرشکوهش باز گردانند»، همان شعاری که ترامپ در انتخابات اولش مطرح کرد.

و این روی کوهن است که تا آخرین لحظات فیلم «کارآموز» در شرایطی قابل ترحم و حق‌به‌جانب، خصوصاً در آن مهمانی تولدش، سمپاتی تماشاگر را برمی‌انگیزد.

قدرتمند نمایاندن یک شارلاتان

اما ترامپ فیلم «کارآموز»، بانی همان آمریکای رؤیایی است که مدام در تبلیغات سرسام‌آور غرب، در بوق‌ها شنیده می‌شود؛ پرشکوه و براساس سرمایه و پول و قدرت و در ذیل آن تفریح و قمار و پول و سلطه و...

همان آمریکای متعصب بنیادگرا که شدیداً نژادپرست است و با همجنس‌گرایی هم چندان مسئله‌ای ندارد (روی کوهن همجنس‌گراست).

در فیلم «کارآموز»، دونالد ترامپ یک کاسب‌کار و شارلاتان به تمام معناست که درآمیخته با ایدئولوژی صهیونی روی کوهن، آمریکای جدید را می‌سازد. حتی در شرایط ازدواجش با ایوانا هم این کاسب‌کاری دیده می‌شود. چنانچه بعد از انتخابش هم اعلام کرد شهروندی آمریکا را به ۵ میلیون دلار می‌فروشد و همه روابطش با اوکراین و اتحادیه اروپا و عربستان و پیمان پاریس و ونزوئلا و.... را با منافع مالی که برایش می‌توانند داشته باشد، می‌سنجد!

فقط در این میان، در مورد جنگ با ایران که توسط همان امثال روی کوهن به او دیکته شد، ولو اینکه با کاسب‌کاری ظاهریش نخواند، اما ناگزیر از اجرای فرامین اربابان صهیونیست خود بود.

فیلم «کارآموز» در آستانه انتخابات ریاست جمهوری آمریکا، به ترامپ بسیار کمک کرد، اگرچه ترامپ و وکیلانش به آن اعتراض کرده و فحش دادند و گفتند علیه آن شکایت می‌کنند، ولی خبری از شکایت نشد، چون فیلم واقعاً به نفع ترامپ از کار درآمد و از او یک قهرمان ساخت؛ البته قهرمانی با نقاط ضعف، ولی به هر حال مدعی است نیویورک به‌عنوان سمبل آمریکا را به روزگار پرشکوهش بازگردانده!

اما ساختار فیلم همچنان پراشکال و دوپاره است؛ نیمه دوم فیلم از این جهت کاملاً ساز دیگری می‌زند که با هارمونی نیمه اول چندان هماهنگ نیست، شخصیت‌های مهم فیلم مثل همان روی کوهن ناگهان محو شده و دوباره ظاهر می‌شوند!

موضوع بدهی‌های ترامپ در پروژه‌های آتلانتیک سیتی که حتی وی را به تعارض با خانواده‌اش می‌اندازد، نیم‌خورده رها شده و بدهکاران که در یک صحنه بسیار خشن و جدی ظاهر گشته‌اند، دیگر خبری ازشان نمی‌آید!

محدوده گزینش مقطعی از زندگی

ترامپ پایان بی‌حساب‌وکتابی دارد و می‌توانست بعد از ساخت برج ترامپ و آباد کردن نیویورک تمام شود و یا می‌توانست به سال‌های دهه ۹۰ او بپردازد و حتی تا نامزدی‌اش برای ریاست جمهوری هم پیش برود، اما معلوم نیست چرا فیلم‌ساز یک‌دفعه ماجرا را کات زد و با جملاتی از ترامپ تمامش نمود.

قوانین سه‌گانه ترامپ

جملاتی درباره قانون ۳وجهی ترامپ که در واقع همان قانون اجرایی آمریکایی‌هاست:

قانون پوست‌کلفتی و جنگ و حمله در این دنیای جهنمی، قانون حقیقت؛ آنچه است که من می‌گویم، و قانون همیشه خودت را پیروز نشان بده ولو در شکست‌ها، هر سه‌تای این قوانین را امروزه در رفتار و سکنات و روش ترامپ و همپالکی‌هایشان مشاهده می‌کنیم؛ جنگ‌طلب هستند، حقیقت را تنها در گفته‌های خودشان تبلیغ می‌کنند، اگرچه در حال حاضر در اوج ضعف نظامی و سیاسی بوده و حتی دوستان و هم‌حزبی‌های خود ترامپ اعتراف صریح کرده‌اند که در جنگ با ایران شکست خورده‌اند، اما ترامپ با وقاحت تمام (مانند شخصیت‌های فیلم‌های وسترن هالیوودی)، خود را پیروز معرفی نموده و مدام رسانه‌های مختلف را می‌کوبد و تحقیر می‌کند!

این در حالی است که آمریکایی‌ها نه‌تنها به اهداف اولیه خود (سرنگونی سه‌روزه نظام جمهوری اسلامی و پایان ماجرای هسته‌ای و بستن پرونده نیروهای مقاومت) نرسیدند، بلکه ماجراهای جدیدی مثل تنگه هرمز و آزادسازی پول‌های بلوکه‌شده ایران و برداشتن محاصره اقتصادی و.... هم اضافه شد و به‌عنوان شروط توافق اعلام گردید! ولی ترامپ با نادیده گرفتن همه این واقعیات، به تهدید کردن و شاخ‌وشانه کشیدن مشغول است و گویا صحنه پایانی فیلم «کارآموز» همین حکایت را نمایش می‌دهد که در عمق چشمان ترامپ (آخرین نمای فیلم) پرچم در اهتزاز آمریکا پیداست، همان اصلی که او در همه شعارهای انتخاباتی‌اش مطرح ساخت.

هیولایی که از بطن صهیونیسم بیرون آمده است

این هیولا، چهره‌ای است که آمریکا می‌خواهد از خودش به دنیا نشان دهد تا همه را بترساند و این موضوع را فیلم‌ساز به‌خوبی در فیلمش تبلیغ می‌کند. همان هیولایی که یهودیان صهیونیستی مانند روی کوهن و لازلو تات ساختند.

از همین روست که ترامپ بیش از سایر همپالگی‌هایش در کاخ سفید، برنامه‌های صهیونیست‌های اسرائیلی را اجرا کرد و آنچه سایر رؤسای جمهوری آمریکا همواره از افتادن در باتلاقش پرهیز داشتند (یعنی جنگ با ایران) را انجام داد. آنچه که قبل از انجامش، شکست آمریکا کاملاً واضح بود و از همین روی بسیاری از حتی هم‌حزبی‌های ترامپ به او هشدار دادند و امروز نیز از شکست و خفت تاریخی جنگ با ایران می‌گویند که گریبان ایالات متحده را گرفت و برای همیشه آن را از اریکه ابرقدرتی به زیر آورد.

شاید یکی از دلائلی که ترامپ و دارودسته‌اش را وادار به ورود در باتلاق مهلک جنگ با ایران نمود، قضیه هولناک اپستین بود که به‌عنوان دستاویزی در اختیار اسرائیل قرار داشت (همان ماجرائی که در فیلم «کارآموز» به‌شدت سانسور شده)، چرا که رژیم صهیونیستی مرگ و نابودی خود را در چشم‌اندازی نزدیک حس کرده و از همین روی به آب و آتش می‌زند تا بلکه بتواند لحظه‌ای هم آن را به تأخیر انداخته، با این فکر خام که از آن بگریزد.

به هر حال فیلم «کارآموز» هرچقدر که در اجرا و داستان‌پردازی و ساختار سینمایی ضعیف باشد، اما در تصویر این واقعیت، قابل تأمل است که معمای سرسپردگی دونالد ترامپ به صهیونیسم و رژیم اسرائیل را به گونه‌ای مستند و تبارشناسانه حل می‌کند!

گفت‌وگو با «محسن اسلام‌زاده» درباره مستندسازی جنگ تحمیلی سوم

باید زره بپوشیم و وسط آتش برویم!

تصویر روز-

اکنون که در میانه تابستان ۱۴۰۵ هستیم، چند ماه از روزهای پرالتهاب بهار و تقابل‌های مستقیم و نفس‌گیر با حملات آمریکا و رژیم صهیونیستی می‌گذرد. در ظاهر، گویی آتش و دود این جنگ فرونشسته، اما نبرد در عرصه‌های مختلف ادامه دارد؛ ازجمله «جنگ روایت‌ها» در جریان است.

محسن اسلام‌زاده، مستندساز نام‌آشنای جبهه مقاومت است که آثار متعددی در حوزه جنگ و بحران در کشورها و مناطق مختلف غرب آسیا تولید کرده است؛ «تنها میان طالبان»، «زندگی میان پرچم‌های جنگی»، «اهل سنت ایران»، «یک وجب خاک»، «پاییز پنجاه سالگی»، «روز ناتمام من و فرمانده» (مستندی درباره داعش در سوریه که به مجروح شدن اسلام‌زاده انجامید) و... برخی از آثار او هستند.

اسلام‌زاده از همان روزهای نخستین جنگ رمضان، دوربین به دست گرفت و دل به آتش زد. با او درباره دستاوردهای این چند ماه، چالش‌های مستندسازی در میدان جنگ و خلأهایی که هنوز پابرجاست، به گفت‌وگو نشستیم.

***

چند ماه پیش و در کوران حوادث جنگ در فروردین‌ماه، در مصاحبه کوتاهی با ما اشاره کردید که به دلیل سرعت بالای تحولات، راهبرد شما تولید انبوه کارهای کوتاه و واکنش سریع است. امروز که چند ماه از آن روزهای پرتب‌وتاب گذشته، نتیجه آن استراتژی را چگونه ارزیابی می‌کنید؟

بله، در آن مقطعِ چهل‌روزه، ما در یک قرارگاه رسانه‌ای متمرکز، حدود ۲۰۰ اثر کوتاه تولید کردیم. آن استراتژیِ مبتنی بر «سرعت عمل» و وجود یک «اتاق فکر فعال» حیاتی بود. در روزهایی که دشمن با بمباران اطلاعاتی قصد داشت روایت مخدوش خود را غالب کند، ما با کارهای رسانه‌ایِ سریع قصد داشتیم در لحظه پاسخ دهیم. یعنی تا جایی که امکان داشت، صحنه‌ها را ثبت کردیم. اما زمانِ آن رسیده که از دلِ آن تصاویر، مستندهای عمیق، فاخر و ماندگاری استخراج کنیم که تحلیل‌های ریشه‌ای‌تری از این نبرد چندماهه ارائه دهند؛ کارهایی که قرار است برای تاریخ بماند و نظم جدید جهانی را روایت کند.

آیا توانستیم حصار بایکوت رسانه‌ای را بشکنیم؟ بازخورد این تولیدات در سطح بین‌المللی طی ماه‌های گذشته چطور بود؟

گذشت زمان ثابت کرد که اگر محتوا درست و حرفه‌ای تولید شود، راه خودش را در دنیا پیدا می‌کند. در همان ایام، تصاویر مستندی که همکاران ما درباره حمله آمریکا و اسرائیل به یک کنیسه یهودیان در ایران ساختند، در فضای بین‌الملل و به‌ویژه جهان عرب غوغا کرد. کامنت‌های کاربران عرب‌زبان خواندنی بود؛ می‌نوشتند برخی از یهودیان در ایستادگی برابر اسرائیل، از بسیاری از ما اعراب جلوترند!

از سوی دیگر، ما توانستیم با تلویزیون دولتی کره جنوبی و رسانه‌های چین ارتباط بگیریم و محصولاتمان را آنجا پخش کنیم. مخاطبِ آن‌ها تا پیش از این، از ایران فقط تصاویر اصابت به پهپادهای آمریکایی را دیده بود. وقتی در این مدت، تصاویر زندگی عادی مردم، فروشگاه‌های پر از کالا و مصاحبه با فروشندگانی که از آرامش روانی جامعه پس از چند روز التهاب اولیه می‌گفتند را پخش کردیم، دنیا شگفت‌زده شد. این‌ها نشان می‌دهد اگر انسانِ رسانه‌ایِ ماهر داشته باشیم که جلوی دوربین‌های خارجی بنشیند، می‌توانیم تصویر کلیشه‌ای دشمن از ایران را در هم بشکنیم.

آیا دستورالعمل‌های سختگیرانه برای مستندسازان جنگ تعدیل شد؟

با کمال تأسف باید بگویم خیر! با وجود اینکه شرایط نسبت به جنگ ۱۲روزه کمی بهتر شده و تعاملاتی شکل گرفته، اما مدیریتِ حضور در میدان هنوز حساب و کتاب مشخصی ندارد! هنوز هم خبرنگار و مستندساز در صحنه بحران لباس و نشان مشخصی ندارد و با نیروی امنیتی یا اطلاعاتی

اشتباه گرفته می‌شود. من همیشه تجربه جنگ لبنان را مثال می‌زنم؛ آنجا از پیش به ما اعلام کردند که باید جلیقه سرمه‌ای‌رنگ با نوشته سفید «PRESS» بپوشیم. حتی دستورالعمل داشتیم که روی درها، کاپوت، صندوق عقب و حتی سقف خودرو این کلمه نصب شود تا از بالا هم برای پهپادها و نیروهای امنیتی قابل تشخیص باشد و مصونیت رسانه‌ای رعایت شود.

اینجا باید چند سطح دسترسی تعریف می‌کردند؛ مثلاً کاور سفید برای یک سطح، زرد برای عکاسی عمومی و سرمه‌ای برای مناطق حساس. اما هنوز برخی از مسئولان میدانی، اهالی رسانه را مزاحم و دست‌وپاگیر می‌دانند؛ غافل از اینکه آمریکا شکست‌های سنگینش (مثل ماجرای سقوط هواپیماها در اصفهان) را با همین ابزار رسانه به‌عنوان یک عملیات پیچیده و موفقیت‌آمیز فاکتور می‌کند.

در برابر این نگاه‌های سختگیرانه، پشتوانه اصلی شما کیست؟

قطعاً نگاه راهبردی رهبر معظم انقلاب. همچنان که پیش از این نیز رهبر شهید انقلاب بزرگ‌ترین حامی این جریان بودند. در جلساتی که در سال‌های گذشته خدمت آقای شهید رسیدیم، در برابر کسانی که می‌گفتند «سینما اسب چموش است و جوان مؤمن را خراب می‌کند»، ایستادند و فرمودند: «مسئله این است که چه کسی سوار این اسب باشد.» ایشان کار ما را «جهاد» خواندند و فرمودند زره بپوشید و بروید وسط آتش. این نگاه است که به ما جرأت می‌دهد. در حوزه نظامی هم سردارانی مثل سیدمجید موسوی داریم که درک رسانه‌ای فوق‌العاده‌ای دارند؛ نوشتن نام شهدا یا پیام آن دختر خردسال (موشک صورتی شلیک کنید) روی موشک‌ها، خودش یک عملیات بزرگ رسانه‌ای است.

و به‌عنوان سؤال پایانی؛ مهم‌ترین قابی که در این چند ماه در ذهن شما ثبت شد و حس می‌کنید باید برای آیندگان روایت شود، چیست؟

قابِ ایستادگی بی‌نظیر مردم ایران. بعد از شکست عملیات فرود هواپیماهای آمریکایی در اصفهان در جریان جنگ، رئیس سازمان سیا اعتراف مهمی کرد و گفت «وقتی قصد ورود به ایران را داشتیم، هر کسی که می‌توانست، به سمت ما شلیک می‌کرد!» اینجا سوریه یا ونزوئلا نیست؛ اینجا کشوری است که رهبرش، نیروهای مسلحش و مردمش یکپارچه ایستاده‌اند.

من هرگز روز قدس اخیر را فراموش نمی‌کنم. دفتری که ما در آن مستقر بودیم، در نقطه‌ای واقع شده بود که احتمال بمبارانش می‌رفت. همه تماس می‌گرفتند که آنجا نروید، خطرناک است. اما ما رفتیم. نه راهپیمایی به هم خورد و نه مردم عقب نشستند. در همان روز و در خیابان فلسطین، بر اثر اصابت ترکش پرتابه، خانمی به شهادت رسید و تیم فیلم‌برداری ما در همان شرایطِ پُراضطراب، لحظه اصابت را ثبت کرد. رسالت ما امروز، روایت تک‌تک این آدم‌های گمنام است؛ از کارگر نیروگاه تا آن بانوی شهید. ما نباید شب و روز داشته باشیم تا اجازه ندهیم دروغ‌های دشمن، جای این حقیقتِ باشکوه را بگیرد.

نبرد با زامبی‌ها؛ حمله آخرالزمانی به منجی‌گرایی دینی!

نگاهی به بازی ویدئویی «آخرین بازمانده از ما» (The Last of Us)

مسیح عرفان

بازی «آخرین بازمانده از ما» (The Last of Us) ساخته استودیو ناتی داگ، متعلق به کمپانی اختاپوسی سونی است. بر اساس نمرات سایت‌های نقد بازی، لست آف آس یکی از بازی‌های در صدر تاریخ گیم به حساب می‌آید.

سازنده اصلی این بازی، نیل دراکمن یهودی اسرائیلی است. تقریباً در تمام سایت‌های معرفی بازی در ایران، این بازی ویدئویی معرفی شده است. از این بازی یک سریال هم با همین عنوان اقتباس شده است.

بازی «آخرین بازمانده از ما» شامل اکشن ماجراجویی، بقا و هراس، شوتر سوم‌شخص، ایدئولوژیک و مخفی‌کاری است. ژانر سینمایی آن نیز شامل درام خانوادگی، سبک زندگی، پساآخرالزمان و اکشن است.

هدف اصلی بازی‌ها غرق کردن کاربر در جهان بازی است و در «آخرین بازمانده از ما» خلاقیت‌های متعددی را به کار بسته تا غرق‌شدگی مخاطب را چند برابر کند. به‌عنوان مثال، کاربر در هنگام بازی معمولاً با یک یا دو شخصیت دیگر همراه است. این شخصیت‌ها مثل یک انسان واقعی طراحی شده‌اند و مثلاً وقتی بازیکن به مدت طولانی در یک مکان بایستد، آن شخصیت دیگر که هوش مصنوعی است، به او تذکر می‌دهد که «دیر شد، باید بریم» و این‌گونه واقع‌گرایی اثر را مضاعف می‌کند. طبیعتاً محتوای مدنظر بازی نیز به شکل حداکثری به مخاطب منتقل می‌شود. در ادامه به نقد و بررسی محتوای این بازی می‌پردازیم.

وقوع آخرالزمان

ابتدای بازی «آخرین بازمانده از ما» با کشته شدن دختر جوئل شروع می‌شود. همه‌چیز به‌هم ریخته و نظم جامعه به هم خورده است. ما در نقش دختر جوئل در خانه‌اش شروع به حرکت می‌کنیم و فضای دختر-پدری با کات‌سین اول بازی و دیدن قاب عکس دونفره از جوئل و دخترش به‌خوبی برای گیمر جا می‌افتد. سپس می‌بینیم که جوئل یک زامبی را در مقابل ما می‌کشد و دختر بچه به‌شدت می‌ترسد. اما جهان جدیدی که در پیش است، همین اقتضائات را خواهد داشت. شهر به‌هم ریخته است، انسان‌ها زامبی شده‌اند و هر کسی به دنبال نجات جان خودش است. سوار خودرو می‌شویم و در مسیر خانواده‌ای را می‌بینیم که منتظر یک خودرو هستند تا نجاتشان دهند. اما جوئل به راننده که برادرش است می‌گوید به آن‌ها توجه نکن و مسیرت را پیش بگیر. از ابتدای بازی، گیمر با شخصیت خودخواه جوئل به‌عنوان قهرمان داستان آشنا می‌شود و البته تمام رفتارهای غیراخلاقی جوئل توسط بازی‌ساز تأیید می‌شود.

سکانس اول بازی از وقوع آخرالزمان زامبی خبر می‌دهد و همه‌چیز نابود می‌شود. این سکانس به مخاطب القا می‌کند که اگر چنین فاجعه‌ای پیش بیاید، هر کس به فکر خودش است و طبیعتاً امیدی به دیگران نیست. چنان‌که جوئل وقتی به خانواده‌ای نیازمند می‌رسد، نمی‌ایستد و می‌خواهد خانواده خودش را نجات دهد. جوئل به همراه دخترش در حال فرار از زامبی‌ها هستند که ناگهان توسط نیروی نظامی متوقف می‌شوند. به نیروی نظامی دستور داده می‌شود که باید جوئل و دخترش را بکشد. او هم اطاعت می‌کند و دختر جوئل را به قتل می‌رساند. اما برادر جوئل پیش از اینکه او هم کشته شود، آن فرد نظامی را می‌کشد.

سکانس جان دادن دختر جوئل به‌شدت متأثرکننده است. او می‌میرد و حسی که در قلب مخاطب می‌نشیند این است که جوئل مردی زخم‌خورده است که نتوانست خانواده‌اش را حفظ کند. بنابراین، بازیکن آماده می‌شود تا بیش از پیش با نگاهی فردگرایانه و اومانیستی، به جای اینکه صلاح جامعه را بر فرد ترجیح دهد، آنچه جوئل دوست دارد را بپسندد. سکانس اول بازی ما را با شخصیت اصلی «آخرین بازمانده از ما» همراه می‌کند تا تمام کارهایی که این شخصیت در ادامه انجام می‌دهد، به دلیل نزدیکی حسی ما با این شخصیت، مطلوب جلوه کند.

ترسیم جهانی تاریک در پساآخرالزمان

در سکانس بعدی می‌بینیم که ۲۰ سال گذشته است. تمام سازوکارهای قانونی نابود شده و آن واقعه عظیم باعث نابودی شهرها و تمدن‌های بزرگ شده است. جوئل و همکارش در یک منطقه حفاظت‌شده زندگی می‌کنند که نظامی‌ها بر آن تسلط دارند. این شهر با اینکه از حمله زامبی‌ها در امان است، اما فضایی تیره و تار دارد. مقرراتی شبیه به حکومت نظامی توسط مسلحان بر مردم عادی تحمیل می‌شود، هر کس از قوانین سخت‌گیرانه جدید تخطی کند به‌راحتی کشته می‌شود و کسی هم حق خروج از شهر را ندارد. جوئل به همراه دوستش می‌خواهند از یک مرد انتقام بگیرند. از این به بعد ما به‌عنوان گیمر، جوئل را کنترل می‌کنیم.

جوئل و دوستش به سمت آن فرد حرکت می‌کنند تا او را بکشند. در مسیر چندین نفر را می‌کشیم و به دلیل جذابیت‌های گیم‌پلی بازی، کشتن انسان‌ها بسیار جذاب است. در بخش‌های مختلف بازی، وقتی اکثر دشمنان را در یک مرحله می‌کشیم، یکی از آن‌ها که باقی مانده تسلیم می‌شود. گیمر یا بازیکن می‌تواند او را بکشد یا نکشد، تفاوتی ندارد و هر دو عمل نتیجه‌ای یکسان خواهد داشت. بنابراین بازیکن در بازی یاد می‌گیرد که در فضایی پساآخرالزمانی، کشتن انسان‌هایی که به هر علتی در مقابل او هستند، حتی وقتی تسلیم شده‌اند، هیچ نتیجه منفی نخواهد داشت.

وقتی به آن فرد مذکور می‌رسیم، جوئل و دوستش تِس (Tess) ابتدا مختصات مکانی سلاح‌ها را از این فرد می‌پرسند و سپس بی‌رحمانه او را می‌کشند. با اینکه او بارها التماس می‌کند که جوئل و تِس او را نکشند، اما به‌راحتی او را می‌کشیم. گیمر از ابتدای بازی یاد می‌گیرد که هر کسی که علیه او باشد، باید کشته شود. این نوع اخلاق خودمحور در تمام بازی بارها تبلیغ می‌شود که در ادامه هم شواهد آن را مرور می‌کنیم.

اما چگونه اثر این بی‌اخلاقی را برای مخاطب قابل پذیرش و جذاب می‌کند؟ فضای پساآخرالزمانی «آخرین بازمانده از ما» باعث می‌شود کاربر این نگاه تیره به اخلاق را بپذیرد. وقتی جهان نابود شده و هیچ

خبری از منجی و نیروهای ماورائی الهی نیست، طبیعتاً مخاطب در فضایی بی‌خدا به سر می‌برد و می‌پذیرد که جز خودش کسی نمی‌تواند به او کمک کند. بنابراین امیال خودش را محور رفتارهایش قرار می‌دهد.

اسلحه، ناجی انسان

گفتیم که در بازی «آخرین بازمانده از ما» هیچ موجود الهی و ماورائی وجود ندارد. بنابراین گیمر بدون هیچ ربطی به ماوراء ماده و ارتباطی با خداوند، بایستی در مقابل دشمنان انسانی و زامبی‌ها بایستد. اینجاست که نقش سلاح‌های مختلف در بازی پررنگ می‌شود. در بازی انواع سلاح‌های گرم و سرد مورد استفاده گیمر قرار می‌گیرد و برای طی کردن مراحل، بازیکن باید سلاح‌هایش را ارتقا دهد. سلاح‌های مختلف باعث نجات انسان می‌شوند و این‌گونه خشونت بی‌حدومرز اثر، لازمه پیروزی گیمر خواهد شد.

شهرهای جنگلی

یکی از پرتکرارترین نماهای بازی لست آف آس، طبیعت زیبا و جنگل‌های سبز است. وقتی در شهرهای بزرگ قدم می‌زنیم، به دلیل متروکه بودن شهر، پوشش گیاهی سبز همه‌جا را گرفته است و زیبایی غیرقابل‌وصفی را برای گیمر به ارمغان آورده است. در ابتدای بازی در شهری هستیم که متروکه نیست، اما حضور انسان‌ها آن شهر را تبدیل به مکانی تیره و تار و پر از زد و خورد کرده است. اما شهرهای متروکه، مملو از صدای پرندگان و درختان سبز و حیوانات زیبایی مثل زرافه و میمون و... هستند که باعث می‌شود گیمر به‌شدت از آنچه می‌بیند لذت ببرد.

این مسئله مهمی است که در بازی به آن پرداخته شده است. در لست آف آس، پساآخرالزمان علی‌رغم تمام ترس و وحشت‌هایی که به دنبال دارد، به زنده ماندن او نیست. تِس (Tess) رفیق جوئل آلوده می‌شود و به همین دلیل در مقابل نیروهای نظامی می‌ایستد تا مردنش فایده‌ای داشته باشد. یا مثلاً وقتی داریم از یکی از خانه‌ها عبور می‌کنیم، ناگهان مردی را می‌بینیم که زیر الوار گیر کرده و در حال تبدیل شدن به زامبی است. او به گیمر می‌گوید مرا بکش تا به زامبی تبدیل نشوم. گیمر هم می‌تواند او را بکشد یا نکشد، هیچ تأثیری هم در بازی ندارد.

همچنین در مواجهه با دو برادر که یکی چند سال کوچک‌تر از دیگری است، می‌بینیم که برادر کوچک‌تر تبدیل به زامبی می‌شود و برادر بزرگ‌تر چون نمی‌تواند این مسئله را تحمل کند، خودش را می‌کشد. بازی هم هیچ نقدی به این کار نمی‌زند و اتفاقاً خودکشی فرد برای گیمر کاملاً قابل فهم است. زیرا نه خدا و معنویتی در بازی وجود دارد و نه امیدی به نجات هست. بنابراین ترسیم خاصی که این بازی از آخرالزمان و منجی دارد، به نوعی پوچ‌گرایی منجر می‌شود که خودکشی را هم توجیه کرده و نمی‌تواند استدلالی علیه این عمل مهلک داشته باشد.

جوئل و الی

دو شخصیت اصلی بازی جوئل و الی هستند. این دو نفر در ابتدا از یکدیگر فاصله دارند و خصوصاً جوئل نمی‌خواهد الی را به جای دختر از دست‌رفته‌اش ببیند. اما کم‌کم در طول بازی این دو نفر به هم نزدیک می‌شوند و گیمر هم چون دائم باید همراه با الی بازی را جلو ببرد (مثلاً بالا رفتن از مکان‌ها کاملاً وابسته به الی است و جوئل با همکاری با او می‌تواند مراحل را جلو برود. بنابراین گیم‌پلی بازی درهم‌تنیده با ارتباط جوئل با الی است.) خواه‌ناخواه به او علاقه‌مند می‌شود.

در بخشی از بازی هم ما با الی بازی می‌کنیم که همذات‌پنداری گیمر با الی را بیشتر خواهد کرد. جوئل نیز به الی علاقه‌مند می‌شود و در طول بازی، گفت‌وگوی این دو نفر با همدیگر از فضایی خشک به فضایی دوستانه، صمیمی و شبیه به یک پدر و دختر تبدیل می‌شود.

بنابراین گیمر به‌شدت با این دو نفر نزدیکی حسی پیدا می‌کند. این نکته هم در پایان بازی که در ادامه به آن خواهیم رسید مهم است و هم اینکه الی علاوه‌بر دی‌ال‌سی در نسخه دوم این بازی، همجنس‌باز می‌شود. بنابراین گیمر از این دریچه به همجنس‌بازان علاقه وافری پیدا می‌کند و دیگر این عمل شنیع را زشت نمی‌داند.

حکمت الهی یا شانس؟

جوئل آسیب می‌بیند و باید استراحت کند. بنابراین ما با الی بازی می‌کنیم. الی به دنبال شکار یک گوزن است که با دو مرد آشنا می‌شود. کم‌کم به این دو نفر اطمینان می‌کند، اما بعداً می‌فهمیم این گروه آدم‌خوار هستند و به شکل فجیعی انسان‌ها را می‌کشند. جالب توجه است که این نوع جنایت در طول بازی بی‌نظیر است و انسان‌های دیگر به این حد قسی‌القلب و بی‌رحم نیستند.

نکته مهمی که در این سکانس‌ها وجود دارد، دیالوگ‌های سردسته آدم‌خوارهاست. این مرد بارها ادامه توضیح خواهیم داد. به همین خاطر به شهر یکی از دوستان جوئل می‌روند تا از او کمک بگیرند. او شخصیت خاصی ندارد، اما در مبارزات به ما کمک می‌کند و نهایتاً هم یک ماشین سرهم می‌کند و به ما می‌دهد. از قضا این فردی که به ما کمک می‌کند، همجنس‌باز است. وقتی وارد یکی از خانه‌های درون شهر می‌شویم، می‌بینیم که یک نفر خودش را حلق‌آویز کرده است. رفیق جوئل که یک مرد است، می‌گوید این مرد همسرش بوده و این‌گونه می‌فهمیم که همجنس‌باز است. بنابراین در بازی «آخرین بازمانده از ما» یکی از کاراکترهای مهمی که به ما کمک می‌کند، همجنس‌باز قرار داده شده تا قبح این عمل آلوده و شنیع در ذهن گیمر کم‌رنگ شود. قابل ذکر است که الی در دی‌ال‌سی بازی نیز به‌عنوان یک دختر نوجوان همجنس‌باز است.

ماجرای ویروس و زامبی‌شدن

گفتیم که پساآخرالزمان در بازی «آخرین بازمانده از ما» مملوّ از زامبی‌های مختلف است. اما هدف بازی چیست؟ الِی دختری نوجوان است که ویروس زامبی‌ها بر او اثری نداشته است. تنها کسی که توسط زامبی‌ها گاز گرفته شده، اما زامبی نشده است، همین دخترک است و هدف ما نجات دادن الی و انتقالش به یک مرکز تحقیقات پزشکی برای یافتن واکسن است. بنابراین هدف اصلی بازیکن، نجات الی است که نجات جهان هم در نجات او نهفته است. پس گیمر احساس می‌کند به نوعی الی منجی است، اما نه از نوع منجی‌های ماورائی، بلکه یک منجی کاملاً اتفاقی که در ژنتیک الی و ساختار مقاوم بدنش در مقابل ویروس ریشه دارد. از طرفی اگر کسی توسط زامبی‌ها گاز گرفته شود، زامبی می‌شود و هیچ امیدی در گفت‌وگو با الی تأکید می‌کند که هیچ واقعه‌ای اتفاقی نیست و حتماً حکمت و علتی پشت ماجرای آشنایی این دو با یکدیگر وجود دارد. او به حکمتی خاص در پشت صحنه وقایع عالم معتقد است. اما الی را دستگیر می‌کند و می‌خواهد او را هم آدم‌خوار بار بیاورد. در صحنه مبارزه با این مرد، او همچون یک قاتل زنجیره‌ای به دنبال گیمر می‌افتد و اگر لحظه‌ای ما را ببیند، الی را سلاخی می‌کند. بنابراین گیمر حس بسیار بدی نسبت به این شخص پیدا می‌کند. در پایان نیز الی به شکل فجیعی او را می‌کشد که نشان‌دهنده تنفر شدید او از این مرد است و البته گیمر هم کاملاً به الی حق می‌دهد.

متأسفانه تنها فردی که در بازی به حکمت در هستی و علت‌مندی وقایع معتقد است، فردی جانی و آدم‌خوار است! اما الی و دیگر افراد به شانس معتقدند و این‌گونه جهان‌بینی الهی در مقابل جهان‌بینی آتئیستی و ضدخدا منفور جلوه داده می‌شود. نیل دراکمن یهودی، بدترین شخصیت بازی را فردی معتقد به حکمت قرار داده و شانس‌گرایان و بی‌خدایان هم قهرمان بازی هستند.

در کنار این مسئله، جوئل هم به هوش می‌آید و با شکنجه یاران همین مرد، موقعیت الی را پیدا می‌کند. جوئل بی‌رحمانه هر دو نفر را با چاقو مثله و تکه‌تکه کرده و سپس می‌کشد تا به هدفش برسد. همان اخلاق خودمحور و ضدانسانی که جز منافع خودش چیزی نمی‌بیند و اثر هم آن را ت