



هالیوود علیه ایران

نگاهی به فیلم «مارتی معظم»

این دیگر خود ترامپ است!

سعید مستغانی

بخش پنجم

مارتی ماورز انگار خود آمریکاست، اصلا خود ترامپ است، همان تصویر بدون روتوش حاکمیت ایالات متحده، همان‌قدر شارلاتان و دروغگو و مردم فریب و بی صفت که برای رسیدن به اهداف خودش از هر وسیله ای استفاده کرده و همه اطرافیان‌اش را برای مطامع خویش قربانی می نماید. از مادرش گرفته که سرکارش گذاشته تا عمویش که پولش را از صندوق کش می رود تا رفیقی که قرار بود برایش توپ پینگ پنگ مخصوص بزند تا رفیق دیگری که همراه او یک مشت پینگ پنگ باز آماتور را سرکشیه می کنند و بعد او را هم با بدهی‌ها و ماشین دربه‌داغان صاحب کارش تنها می گذارند، تا یک صاحب برند ازار نداشتنی به نام میلیون راکول (کوین لاولی) و همسر بازیگرش کی استون (گوبیت پالترو) و ... و تا دوست دختر خودش رچل (اودسا آزیون) که حتی وقتی گلوله خورده، او را در بیمارستان رها می کند تا به مسافرت زایشش برسد.

این مارتی آمریکایی معظم! به همه کلک می زند تا به آنچه در رؤیا دارد، برسد. متکبر است و خود را برترین پینگ پنگ باز دنیا می داند و بقیه را به شدت تحقیر می کند. اگر فارست گامپ را یک نوع تحقق رؤیایی آمریکایی می دانستند، مارتی ماورز هم همان است با این تفاوت که بیش از ۳۰ سال از او فاصله گرفته و از آن معصومیت نمایشی فارست گامپ به هیولای بدقلقی تبدیل شده است!

ما ید هشتم ولی دشمنان ما بدتر ند!

در این مدت خیلی از پرده‌ها برافتاده و بسیاری از راهزهای نهان آشکار گردیده تا جایی که دیگر آمریکا هم خودش را مثبت و قهرمان و به اصطلاح آدم خوب نشان نمی دهد. دیگر کار به جایی رسیده که نمی‌تواند ادعای خوب و مثبت بودن بکند و از همین روی فرمول جدیدی به میان آورده که «هن بد هشتم ولی مخالفان دشمنان ما نیز هستند»!

سری فیلم‌های «بازی‌های گرسنگی» Hunger games، فیلم «جوکر» و حتی در «وپنهایمِر» همین فرمول مطرح است. دیگر آمریکا خودش را مدینه فاضله و قهرمان اسطوره‌ای قلمداد نمی‌کند، بلکه مدعی است در میان جنبایی مملو از بدن‌ها و خشونت‌های افسارگسیخته، قانون‌مندتر و خوش معامله‌گر است و مثلاً می‌تواند در یک جهان شیرتوضیر به هرحال عواندی هم نصب توکران و همراهانش بکند.

مارتی ماورز (که کاراکترش از ندگی و شخصیت پینگ پنگ باز معروف «مارتی رابزمن» گرفته شده) را نمی‌توان اساسا عشق پینگ پنگ به حساب آورد، او در فروگاهه عمویش فروشنده‌گی کش می‌کند، مانند گروه‌های «چپر لیدینگ» در وقت انتراکت بازی‌های بسکتبال، همراه دوستش به میدان رفته و تماشاگران را سرگرم می‌نماید، در کلوب‌های شبانه قمار پولینگ و پینگ پنگ انجام می‌دهد، برای تامین هزینه رفتن به مسابقات، ماموریت بردن سگ یک دو نانسانس به دامپرشنکی را برعهده می‌گیرد، سوزه نمایش تبلیغاتی یک خربول دیگر یعنی همان میلیون راکول می‌شود و ...

در کاراکتر مارتی حداقل تا صحنه‌های آخر فیلم، حتی ردی هم از آن قهرمان یا ضد قهرمان کول و بی خیال آمریکایی هم به چشم نمی‌آید، چراکه او حاضر نیست کوچک‌ترین مایه‌ای از خودش برای دیگران بگذارد و برعکس، اخلاقیات هم که دیگر زیر صفر است، او همه توان و مایه دیگران حتی نزدیکترین افرادش را برای خود و موقعیت خودش مصداقه می‌کند. حتی در این مسیر همه شخصیت و انسانیت و حیثیت خود را قربانی نموده، مثلاً در جایی به تحقیر شدن توسط میلیون راکول تن در داده فقط برای آنکه بتواند با کمک او به مسابقات واپن رسیده و خودش را در چشم جهانیان اثبات نماید.

تحول ناچسب در انتهای فیلم

از همین روی صحنه‌های انتهای فیلم، با ساریر بخشش هایش متفاوت بلکه متضاد و حتی ناچسب به نظر می‌رسد. شاید بتوان گفت باخت نمایشی مارتی به پینگ پنگ باز ژاپنی یعنی اندو، نهایت تحقیر شدنش در انتظار جهانی و حتی نزد هموطنان نظامی‌اش در خود واپن نشان داده می‌شود و از همین جا احتمالاً آن تحول شبه غیری در وجودش کل کرده و فوراً نموده تا پشت پایی به همه موقعیت‌های درخشان مالی اندو خود بزند، حتی تهدید راکول را نادیده گرفته و همه جواب نابود کننده اقامش را بپذیرد، یعنی برای اولین بار با به میدان قهرمانی می‌گذارد، با علم به اینکه در آن هیچ قهرمانی وجود ندارد.

همان مدیانی که می‌بایست بازنده می‌شد ولی پیروز گردید، در واقع همه پل‌های موفقیتی که تا آن روز برایشان، تمام آدم‌های پیرامون خود را زیر پا گذارده بود، خراب نمود و علی‌رغم همه بدکاری‌ها و خصومت‌های پیش روی، به آمریکا و نزد رچل بازگشت اما نه با هوایپامی اختصاصی راکول بلکه با هوایپامی نظامی که سربازان آمریکایی را از ژاپن به وطن می‌برد.

ورودی صحنه‌ای که مارتی در فرودگاه در کنار دیگر سربازان از هوایپامی نظامی پیاده شده (گویا تا یک نرد پیروزمندانه آمده) با نویدن دختر بچه‌ای به طرف پدر سربازش باز می‌شود که پس از مدت‌ها از ماموریت در واپن بازگشته است. در اینجا مارتی به سوی رچل بازگشته و او و فرزند تازه به دنیا آمده خودش را در آغوش کشیده و گریه می‌کند.

در واقع در این صحنه پایانی، فیلمساز یعنی جاش سفیدی که در فیلم‌هایش (مستر کا با بردارش بنی) معمولاً انجمنی تلخ برای قهرمانانش رقم می‌زند، این بار علی‌رغم همه نامردمی‌های مارتی، پایانی قهرمانانه و روشن برایش قرار داد.

و این همان حرکت روی ریل فصل جولای ۲۰۲۶ است که تا حالا فیلم «مارتی معظم» را نامزد دریافت ۲۲۸ عنوان برتر (از جمله نامزدی ۹ جایزه اسکار) و برنده ۲۶ جایزه نموده است، در اینجا شاهد نمایشی برای یک آمریکایی و با آمریکای آرمانی هستیم که قهرمانانه همراه سربازان آمریکایی(لانه نیروهای که بعد از بمباران اتمی و تسلیم ژاپن، در واقع آن کشور را اشغال کردند) بازگشته و به سوی خانواده و فرزند می‌روند و طرفه آنکه پیش نیازش همه آن شارلاتان بازی‌ها و دروغگوئی‌ها و قریب کاری‌هایی است که در طول فیلم دیده شد و برخی از آنها ذکر گردید.



توجه کنید کارنامه سید ایالات متحده

اگرچه این شیوه در تمامی تاریخ ایالات متحده آمریکا جریان داشته (از ماجرای قتل عام سرخپوستان تا برده گرفتن سیاهپوستان تا دخالت های نظامی و کودتاها و اشغال‌ها و قتل و ... و نسل کشنی‌ها و حمایت از دیکتاتورها و ... در زیر لایر اشاعه دموکراسی و حقوق بشر و ...) ولی امروزه گویا همه پرده‌های قریب و دروغ بازفرازی و بیش از هر زمان دیگر فریبکاری‌ها و دروغگوئی‌ها سوی سران این کشور به خصوص امثال ترامپ، حتی فراتر از مردم آمریکا و نزد سیاستمداران آن، واضح و آشکار شده چنانچه اغلب آگاهان و ناظران سیاسی، سخنرانی سالانه ترامپ در مقابل اعضای کنگره را دروغ آشکار خواندند.

اما فیلم «مارتی اعظم» در واقع توجیه کننده تمامی آن شارلاتان بازی‌ها و شامورنی‌گری‌ها و ... است، جاش سفدی، دوریتیش (و البته تماشاگر) را در سمت مارتی و در مقابل سایرین قرار داده از همین رو حتی در ضرورت‌ترین اعمال او، مخاطب، طرف مارتی را می‌گیرد، چون در سادت او قرار دارد! و تکرار فرارکردن و گیر نیتفادن و و چاره به در بردنش است.

در لحظات تعیین کننده فیلم، فرمول هالیوودی همچنان جاری است، اندو ژاپنی از شرق، رقیب سرایتی تاری است و در فینال بازی‌های پینگ پنگ او را مغلوب کرده (اگرچه مارتی توان بر است که راکت اندو استاندارد بازی‌ها نبوده) و در دیدار نمایشی در توکیو هم مارتی باید به او ببازد اما طبق فرمول هالیوودی، در دیدار آخر که بازی شرافتمندانه لقب گرفته و در لحظات پایانی، این مارتی است که برنده بازی می‌شود! اما در زمان به از جنگ و پس از بمباران اتمی که در اشغال آمریکایی‌هاست و گروهی از تماشاگران را سربازان اشغالگر تشکیل می‌دهند و پیروزی اندو ژاپنی می‌توانست به نوعی جبران تحقیر ژاپنی‌ها توسط آمریکایی‌ها محسوب گردد.

اما فیلمساز بار بر تم فصل جولای به این در منطقی رضایت نداده و شرق عسبانگر بازم هم در مقابل آمریکای ترامپی مغلوب می‌شود!وقتی همه آن دانستان شامورنی بازی‌ها و پشت هم اندازی‌های مارتی ماورز برای اثبات قهرمانی گویی دیوالو می‌شود به حضور سربازان آمریکایی و ژاپن و بازگشت مارتی همراه آنها که انگار که یکی از آنان است، واقعیتی را به رخ کشیده از یک جنگ مداوم آمریکایی‌ها برای تحمیل قهرمانی و هژمونی جعلی نشان به دنیا، خصوصا برای کشورهای متخاصم شرقی و به ویژه ایران امروز که در این فتنه‌های اخیر شاهد همان لشکر کشی هوایی و دریایی و زمینی برای نمایش آن برتری تحمیلی اتفاق افتاده است!



فراتر از شهرت

در حاشیه مراسم وداع و تشییع زنده یاد اکبر عیدی، مسعود ده نمکی-کارگردان سینما و تلویزیون-که بیشترین سابقه همکاری مشترک را در سال‌های اخیر با این هنرمند فقید داشته است، در گفت‌وگویی تصویری به ابعاد مختلف شخصیت این کم‌دین پرداخت.

دهنمکی باشاره به سابقه خانوادگی و کنهتیزر همکاری‌اش با زنده یاد عیدی گفت: «ما طی ۲۰ سال ۸ کار مشترک شامل ۱۸ تیرسینمایی و ۲ سریال با هم داشتیم؛ سابقه‌ای که فکر می‌کنم یک رکورد در همکاری با ایشان محسوب میشه». وی در ادامه با تأکید بر اینکه توانمندی‌های فنی و هنری اکبر عیدی بر همگان آشکار است، به ویژگی‌های اخلاقی او پشت دوربین و خارج از دنیای شهرت اشاره کرد و افزود: «غیر از وجوه هنری که همه از آن حرف می‌زنن، ابعاد اخصیتی، مردمداری و سرفره‌اری ایشان کمتر مورد توجه قرار گرفته. عیدی جلوی دوربین فقط بازیگر نبوده؛ در زندگی واقعی هم برای مشکلات مردم وقت می‌گذاشت. حتی برای حل اختلاف‌های خانوادگی و آشتی‌دادن مردم با پیش می‌گذاشت و از اون محبوبیت و اعتباری که داشت، برای حل مسائل و مشکلات مردم استفاده می‌کرد. همه‌چیز برای او شهرت نبود.»

این سخنان بار دیگر نشان می‌دهد که چرا اکبر عیدی نسه تنها یک پدیده در بازیگری، بلکه هنرمندی محبوب، عمیقاً مردمی و ماندگار در یاد و دل ملت ایران بود.

مرحوم اکبر عیدی بنا بود در سریال «مسلمان فارسی» نقش آفرینی کند. اما اجل مهلتش نداد و به آخرین همکاری‌اش با داوود میرباقری نرسید. کارگردان سریال مسلمان در متنی به مناسبت درگذشت عیدی نوشت: «با نهایت تأثر و تأسف، خیلی زود یکی از در دانه‌های هنر ایران را از دست دادیم. کار عیدی عزیز، نه فقط یک دوست، یک همراه، نه فقط یک بازیگر؛ هنرمندی بود که با نبوغ نقش می‌آفرید. هنرمندی که برخلاف ظاهری بی‌پیرایی و مواجهه سادس‌ان با مخاطبان، بازیگری کار بلد، خلاق و متفکر بود و هنر بازیگری برایش اهمیت زیادی داشت. قول و قرض‌ام این بود، در پس سال‌ها همراهی، بتجمین همکاری مشترک‌مان بعد از اتمام علی (ع)، آدم برقی، معصومیت از دست رفته و شاه‌گوش، سلمان فارسی باشدند و در فصل حجاز به این کاروان پیوندند و دوباره همسفر شویم. میدانی برایش تدارک دیده بودم که تمام توفیق‌ها را نیمه تمام بگذارد. نیمه پنهانی او خلایق‌ها و توانایی که هرگز کسی ندیده بودی نیمه شناخت. شوریخته نشد. سرعت کاروان سلمان به شتاب جهان هستی نرسید، اکبر عیدی، ایدیت شد و زخمی بر دل و جگر گذاشت و جای خالی‌اش در مقابل دیدگانم و آینده سلمان به حسرتی بزرگ بدل گشت. یقین دارم سینما، تلویزیون و حتی بیشتر، هنر این مزر و پوم صدای رسای هنر را از دست داد، زایش و رویش چنین مرد شریفی، تکرار ناشدنی‌ست. این فقدان مصیبت‌بار را به خانواده مرحوم عیدی به ویژه همسر صورتشان، دوستان و هنرمندان تسلیت عرض می‌نمایم.»

باسم و سفر معنوی به سبک یونگ

در طول بازی، با هم‌گام‌سازی یکی اهداف اصلی را به قتل می‌رساند خود را در فضایی تاریک و انتزاعی می‌بیند که در آن موجودی دلهره‌وار (جنی) به او نزدیک شده و باعث ترس او می‌شود. در نهایت، بازم با حضور در معبدی مخفی در زیرزمین قلعه الموت، به نوعی پیش دست می‌یابد.

گفتنی است که «ورش» (استاد باسَم) با ورود او به معبد مخالفت می‌کند، اما باسَم در برابر استنادش می‌ایستد تا محتوایی «وهابیستی» (لسان‌محور) شکل گیرد؛ زیرا ترجیح قهرمان، خواسته شخصی خودش است نه توصیه استاد.

نکته قابل‌توجه این است که زنی که حقیقت را به معبد گفته و معبد زیرزمینی را به او معرفی می‌کند، شخصیتی فاسد به نام «فیچه» است!ا معنای این نام مشخصاً نشان‌دهنده ماهیت اوشتاش (روشن)، به حرف‌های فیچه گوش سپارد. هدف این سکناس، ترویج نوعی «معنویت بی‌اخلاق» است تا مخاطب حتی چارچوب فکری اساسین‌ها را هم اصل قرار نداده و بداند انسان‌های فاسد نیز می‌توانند در نقش «پیر خرمند» او راهایت کنند. با ورود باسَم به معبد، او مجدداً با جن روبرو می‌شود اما این بار او را به عنوان «شایه» (Shadow) خود می‌پذیرد. سپس با دختری به نام «لَهلا» که دوست قدیمی باسَم بوده شده و متوجه می‌شود که او یک انسان بیرونی نیست، بلکه جنبه‌ای باطنی و درونی را در خود اوست (نماد شخصیت «لوکی»). در این بخش، معاینه روان‌شناسی تحلیلی کارل گوستاف یونگ شکل می‌گیرد: اتان در سلسله در فرایند «دایلیت» یونگ، پذیرش سایه اجتماع‌ناپذیر است. باسَم نیز با پذیرش جنبه تاریک وجودش (جن) به آرایش می‌رسد. اتحاد با انیما: باسَم با جنبه متضادش در «لَهلا» پیوند خود («لَهلا» به «لَهلا» می‌شود) و فرایند فریدت را کامل می‌کند. بدین ترتیب، یوبیسفانت در اثری که در بستری اسلامی روایت می‌شود، مبانی سلوکی و معرفتی خود را از تفکرات استرس‌سوزکننده غربی می‌گیرد و هیچ اشاره‌ای به معارف توحیدی و اسلامی ندارد.

ایسوها و تاناسخ آشور سراس

در بازی «اساسینز کرید میراز» (از ماجرای قتل عام نسخه‌های قبلی نمی‌شود و صرفاً در پایان بازی ارچاقتی کوتاه به نسخه «الاهالا» وجود دارد، بازی «اساسینز کرید والاهالا» در تفکرات استرس‌سوزکننده است. باسَم نیز با پذیرش جنبه فکری تاناسخ (تولد دوباره) خود پیوند خود را با آنجا مشخص می‌شود که «لوکی» (از خدایان اساطیری) در قالب «اسَم» تاناسخ یافته است. سراس جزوئاد «سوس» (Isa) است. ایسوها در پایان بازی سراسی سراسی سراسی کرید اساسینز کرید خدایان مشرکانه و زن‌دور برتر و مواری هستند که در هر تمدن به شکلی تجلی یافته‌اند (ازدحام مصری، یونانی، نورس و ...). این ایده، نوعی وحدت وجود مشرکانه و متناثر از باورهای کالیاستی است. محیط تکنولوژیک نیز فضا را به گونه‌ای تبدیل می‌کند که در کنار دست ایسوهاست. است که برای بقا و فرار از آزارمزلان، روح خود را در جسم نامتاسخ داده است. حضور نهال در واقع ظهور لوکی در تانودان باسَم است و با یک پیش‌نهاد خاخرات لوکی در او زنده می‌شود (در این سری، هویت انسانی به مخاطرات تقلیل یافته است). این امر سکناس پایانی میراز را توضیح می‌دهد: باسَم اکنون به گونه‌ای متولد شده که تاناسخ‌یافته خود بی برده، می‌خواهد مسیر لوکی را برای انتقام ادامه دهد. بنابراین داستان، قهرمان به‌ظاهر مسلمان خود را در نهایت با یک خدای مشرکانه اسکندینی پیوند می‌زند.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

در بازی «اساسینز کرید میراز» اگرچه محیط و ظاهر شخصیت‌ها در بیشتر تمدن اسلامی طراحی شده‌اند اما قهرمان داستان و اعضای فرقه اساسین‌ها هیچ باوری به اسلام ندارند. سازندگان بازی علی‌رغم نمایش برخی پیشرفت‌های ظاهری تمدن اسلامی، با ارائه تصویری معوج و ترسناک از سیاستمداران و دانشمندان مسلمانی که فضا را به گونه‌ای متولد می‌شوند، این مفهوم باسَم ظاهر می‌شود. در این اثر، مفهوم اسلامی جن طبق کلیشه‌های سینمای غربی، به یک «شیطان مواری» تقلیل یافته و تحریف می‌شود.

علاوه بر این، در میراز تنها اعضای فرقه باستانیان به دنبال ارتباط با ملواری و سفر به جهان‌های دیگر هستند. همان افرادی که بازکن موظف به ترور آنهاست. بنابراین امور معنوی با یا تحریف مفهوم جن به فضایی تاریک تبدیل می‌شوند، این منحصر حرفه‌ای تاریخ پرشوگر ایران و تمدن اسلامی در قالب رسانه‌های نوین، به آثار کم‌کیفیت بسنده کنند، رسانه‌های غربی به راحتی واقعیت عظیم این تمدن را این‌گونه تحریف خواهند کرد.

چند روایت از یک کم‌دین مردمی

عبدی ابدی



یک نسخه منحصر به فرد

آیت‌الله حسن عاملی، نماینده ولی فقیه و امام جمعه اربعین تکرار درگذشت اکبر عیدی واکنش نشان داد و پیام تسلیتی برای درگذشت این هنرمند همشهری‌اش منتشر کرد.

در این پیام، نکات قابل تأملی مطرح شده است. در پیام آیت‌الله عاملی برای درگذشت علم زمانه خود قرار داشتند. «ملاحظه نقش جذابیت سلوک، دوری از تکلف و تصنع در نقش‌ها و قدرت تصرف در واقعیت‌نقش‌ها و حسن استفاده از هنر طنز و بی ساختن آن برای ورود به زندگی انسان‌ها و

نگاشتی به پای «اساسینز کرید میراز»



اسلامی هیچ محوریتی برایشان ندارد. این همان الگوی «اسلام رحمتی» منهای شریعت است که از معنا تهی شده و در نگاهی گلوبالیستی (جهان‌گرایانه) به ظاهر سطحی فرهنگی تقلیل یافته است.

ایجاد تنفر از تمدن و مراکز علمی اسلامی

بغداد به عنوان یکی از مراکز اصلی تمدن اسلامی در آن دوران، مظهر دانش و حکمت بوده است. در دوران طلایی تمدن اسلامی، مراکز علمی مهمی در ایران، عراق و دیگر نقاط ممالک اسلامی مکرر گرفت که در قله تولید علم زمانه خود قرار داشتند. در بازی «اساسینز کرید میراز» به این رده تعلیم علمی اشاره می‌شود. گیمِر در کتابخانه‌های عظیم بغداد قدم می‌زند و حتی در فضاهای بزرگی علمی (نوعی مهابش و سمپوزیوم دانشمندان) شرکت می‌کند؛ در چند دیالوگ به طلایی بودن این عصر اشاره شده و حتی بی‌پارسانگی مهچر در بازی به تصویر کشیده می‌شود. اما بازی‌ساز با زیرک و با طبع خود، در ترویج فرمی و محتوایی، حس منفی و بدبینی نسبت به این فضاهای اسلامی را به مخاطب منتقل می‌کند.

تکنیک اول: هدف گذاری در فرم گیمیلی

ما در قالب یک اساسین و قاتل وارد این مراکز علمی می‌شویم و هدفی جز کشتار نداریم. به همین دلیل، هنگام قدم زدن در این فضاهای فاخر، ذهن مخاطب پراساسی ساختار گیمیلی، درگیر به قتل رساندن افراد یا شناسایی اهداف برای ترور است. در نهایت نیز رئیس همان مرکز علمی عظیم به دست بازیکن کشته می‌شود. چرا که عضو اتجنم باستانیان است، بنابراین بازی‌ساز با ایجاد تامل و دشمنی میان گیمِر و اهالی دانش در تمدن اسلامی، حس تنفر نسبت به این ایجاد می‌کند. نکته اصلی این است که بازی‌ساز با برجسته‌سازی یک شخصیت افراطی و داعش‌صفت، شعارهای اصیل توحیدی و عدالت‌طلبانه مانند «الله اکبر» و «لا اله الا الله» را از زبان او و پراشش جاری می‌سازد. گیمِر به دلیل عدم همراهی کامل با این گروه، نسبت به این شعارها حس منفی پیدا می‌کند.

به نظر می‌رسد هدف سازندگان از گنجاندن این جریان، تقلیل یافته و تحریف می‌شود. در میراز تنها اعضای فرقه باستانیان به دنبال ارتباط با ملواری و سفر به جهان‌های دیگر هستند. همان افرادی که بازکن موظف به ترور آنهاست. بنابراین امور معنوی با یا تحریف مفهوم جن به فضایی تاریک تبدیل می‌شوند، این منحصر حرفه‌ای تاریخ پرشوگر ایران و تمدن اسلامی در قالب رسانه‌های نوین، به آثار کم‌کیفیت بسنده کنند، رسانه‌های غربی به راحتی واقعیت عظیم این تمدن را این‌گونه تحریف خواهند کرد.

را در کنار هم قرار می‌دهند تا نخست، شرک و چندخدایی (پاگانیسم) را جذاب جلوه دهند؛ زیرا علاقه قهرمان داستان به خدایان متعدد، به گیمِر نیز منتقل می‌شود.

دوم، وقتی باسَم دالماً از لفظ «الله» استفاده می‌کند و هم‌زمان به خدایان گرایش دارد، گیمِر به دلیل همدان‌پنداری با او، این دین ابراهیمی و توحیدی را با شرک قابل‌جمع می‌داند. بدین ترتیب، بازی‌ساز در فضای تمدن اسلامی، شرک و نوعی «غیرتوحیدی» را رواج می‌دهد. جالب‌توجه است که باسَم پس از گفتن «فاصل» می‌گوید: «پس از مرگ تنها تاریکی را می‌بینیم» یا بدین ترتیب تفکر ماده‌گرایانه و نفی معاد را تثبیت می‌کند؛ اساساً بازی‌ساز صرفاً ظواهر اسلامی را اخذ کرده و اعتقادات مدن و الحادی را با آن ترکیب نموده است.

این سکناس‌ها در کنار سکناس‌های حاشیه‌ای دیگر (تغییر نظر قول کردن اساسین‌ها از مصر باستان و تعالیم آنها درباره خدایان)، فضای چندخدایی را برای گیمِر مطلوب جلوه می‌دهد. اما در کنار این مسائل، اساساً فرقه اساسین‌ها در این اثر گروهی می‌شود و گیمِر از به قتل رساندن این خلیفه ضعیف و وابسته، احساس رضایت پیدا می‌کند.

اگرچه در این بازی تمدن اسلامی با برخی مظاهرش به تصویر کشیده شده و بازی‌ساز کوشیده از بعضی عناصر شاخص تمدن این دوران داند که اما وابستگی سیاسی خلفا و تأکید چندین‌باره «ورش» (استاد باسَم) در دست‌نشدگی خلفای عباسی در برابر اجداد، سیستم سیاسی این دوران را در چشم مخاطب نمایش می‌دهد.

می‌دانیم که در واقعیت تاریخ نیز خلفای عباسی عناصری وابسته به جریان‌های قدرتمند آن زمان بودند و جنایت بی‌شماری مرتکب شدند؛ اما این مسئله از دو جهت حائز اهمیت است: ۱. بازی «اساسینز کرید میراز» به عنوان تنها بازی پرخرج و بزرگ (AAA) که به تمدن اسلامی پرداخته، با ارائه بازنمایی تاریک از سیاستمداران مسلمان، باعث تعمین این ویژگی‌های ناپسند به تمام حاکمان و ساختار حکمرانی مسلمانان می‌شود.

۲. بازی اثری از نقش اول در سلسله‌کارن تاریخی اساسینز در کتابخانه‌های اسلام در آن چگونگی تبدیل شدن به قتل‌های خفای عباسی در بازی کاملاً در راستای مخفی کردن برخی حقایق تاریخی و البته تقویت پروژه «سلاطین‌هراسی» در جهان صورت می‌گیرد.

خدای اسلامی با خدای پاگانیتی؟

در دیالوگ‌های متعددی، هنگام به یاد کردن از پروردگار، شخصیت‌های عبارت «هلل‌الحاله» (پاه کبریا) به بازیکن اشاره می‌کنند. در فضای اسلامی درون بازی برترنگر شود. شخصیت اصلی بازی نیز راه‌ها نام خدای یگانه مسلمانان را تکرار می‌کند.

اما نکته تأمل‌انگیز این است که در دیالوگ مهم، باسَم ماجرای آن دوران توکی خود را نقل می‌کند؛ او می‌گوید زمانی که مهر دو دوستش به کتابخانه می‌فتند، درباره «حجین» و «خدایان» مطالعه می‌کردند اما چگونگی تبدیل شدن به قتل‌های خفای اسلام در آن زمان مشخص نیست؛ بلکه دربار جنیان دنبال شناخت خدایان متعددی باشد؟ کسی که درباره جنیان مطالعه می‌کند، طبیعتاً در حال مطالعه کتب موجود در پارانایم فکری اسلامی است؛ اما سازندگان اثر مبحث «جن» و «خدایان»