



انتقادات و منازعات همه‌جانبه پیرامون سازمان صداوسیما برای چیست؟

«صدا و سیما را کسی نمی‌بیند»

پس چرا این همه درباره‌اش تصمیم می‌گیرید؟

نبردهای نظامی قیلا براساس تعداد شلیک توپ و بمب و موشک و رژه‌تانک‌ها و جنگ‌افزارهای سنگین و تسلیحات مختلف سنجیده می‌شود، اما کمتر کسی فکرش را می‌کرد که روزگاری برسد که بخشی از جنگ بین قدرت‌ها و تمدن‌ها در تاروپود سیلیکونی تراشه‌هایی کوچک‌تر از ناخن یک انسان بتپدا تمدن مدرن، از شریان‌های صنعتی تا نیش روزمره زندگی ما، به این مغزهای مایکروسکوپی وابسته شده است؛ غول‌های فلزی و خودروهای که در بحران کرونا به آهن‌قراضه‌هایی معطل در پارکینگ‌ها تبدیل شدند، فقط یک پیش‌درآمد تلخ بود تا بدانیم اگر شریان نیمه‌هادی‌ها قطع شود، جهان چگونه در جایش قفل خواهد شد.

مستند «جنگ تراشه‌ها: نبرد برای سلطه نیمه‌هادی‌ها» ساخته نیکولا وسکوواچی، دقیقاً انگشت روی همین «پاشنه آشیل» اقتصاد و امنیت جهانی می‌گذارد. دوربین فیلم با ریتمی نفس‌گیر و لحنی افشاگرانه، از تاپول و کوره‌های داغ شرکت TSMC تا قالب تصمیم‌گیری در سان‌فرانسیسکو، بروکسل و پکن را می‌پیماید تا نشان دهد چگونه یک قطعه ریز الکترونیکی، دو قدرت جهانی یعنی آمریکا و چین را در آستانه یک تقابل سرنوشت‌ساز قرار داده است. وسکوواچی با مصاحبه با چهره‌های کلیدی این صنعت- از بنیان‌گذار TSMC تا مدیران ارشد اپنل و ASML- یک پرتره تکان‌دهنده و ژئوپلیتیک از معرک‌های خلق می‌کند که در آن هر بحران سیاسی در تایوان می‌تواند به ریزش زلزله‌وار اقتصاد غرب منجر شود. این اثر فقط یک مستند درباره فناوری نیست؛ نمایشی حماسی و هشداردهنده از نبردی است که آینده قدرت، ثروت و امنیت قرن حاضر را رقم می‌زند.

مستند «جنگ تراشه‌ها: نبرد برای سلطه نیمه‌هادی‌ها» با عنوان اصلی Chip War: The Race for Semiconductor Supremacy محصول سال ۲۰۲۳ فرانسه به کارگردانی نیکولا وسکوواچی است که توسط شرکت «بایل داک» تولید شده و نسخه انگلیسی آن در سال ۲۰۲۴ از سوی پلتفرم «تاپوان پلاس» منتشر شد. این اثر ۵۱ دقیقه‌ای، رقابت بر سر نیمه‌هادی‌ها را از یک مسئله صنعتی فراتر برده و آن را به یکی از محورهای اصلی رقابت ژئوپلیتیک آمریکا، چین، تاپوان و اروپا تبدیل می‌کند.

فیلم از بحران کمبود تراشه در دوران همه‌گیری کرونا آغاز می‌کند؛ بحرانی که نشان داد وابستگی اقتصاد جهانی به تعداد محدودی از تولیدکنندگان تا چه اندازه می‌تواند زنجیره‌های تأمین را آسیب‌پذیر کند. مستند برآورد می‌کند که کمبود نیمه‌هادی در سال ۲۰۲۱ تا ۱۰ مانع تولید حدود ۱۰ میلیون خودرو در جهان شده؛ نمونه‌ای از که نگاه فیلم نشان می‌دهد تراشه‌ها چگونه از یک قطعه کوچک الکترونیکی به عاملی مؤثر بر تولید، تورم و اقتصاد جهانی تبدیل شده‌اند. در مرکز این زنجیره، تاپوان و شرکت TSMC قرار دارند. مستند با اشاره به تمرکز بالای تولید تراشه در این جزیره، وابستگی اقتصاد جهانی به ثبات تاپوان را برجسته می‌کند؛ به گونه‌ای که هر گونه بحران سیاسی یا نظامی در این منطقه می‌تواند پیامدهایی فراتر از شرق آسیا داشته باشد. نسخه رسمی «تاپوان پلاس» سهم تاپوان از تولید تراشه‌های جهان را ۶۳ درصد اعلام می‌کند.

فیلم در ادامه، این وابستگی فائورانه را در رقابت فزاینده آمریکا و چین پیوند می‌دهد. تلاش چین برای تقویت ظرفیت داخلی تولید نیمه‌هادی‌ها در کنار سیاست آمریکا برای کاهش وابستگی به تولید آسیایی، بخشی از نبرد گسترده‌تری است که در آن فناوری، اقتصاد و امنیت ملی درهم تنیده شده‌اند.

یکی از محورهای این رقابت، سیاست آمریکا برای بازگرداندن بخشی از ظرفیت تولید تراشه به خاک این کشور است. مستند به قانون ۲۰۲۴ Life After Science and CHIPS و برنامه‌های آمریکا برای تقویت تولید داخلی اشاره می‌کند و در کنار آن، تلاش اروپا برای افزایش استقلال صنعتی خود را نیز بررسی می‌کند. در همین چارچوب، فیلم از تاپوان و شانگهای تا بروکسل و سان‌فرانسیسکو را دنبال می‌کند و با بازیگران مختلف صنعت نیمه‌هادی گفت‌وگو دارد. «جنگ تراشه‌ها» در بخش‌هایی از روایت خود به اروپا و شرکت ASML نیز می‌پردازد؛ شرکتی که جایگاهی کلیدی در زنجیره جهانی تجهیزات ساخت تراشه دارد. به این ترتیب، روایت فیلم صرفاً به تقابل واشنگتن و پکن محدود نمی‌شود و شبکه‌ای از وابستگی‌های متقابل میان تاپوان، آمریکا، چین و اروپا را ترسیم می‌کند. پتر وینیک، مدیرعامل وقت ASML، نیز از جمله چهره‌هایی است که در این مستند درباره موقعیت اروپا در این رقابت صحبت می‌کند. نیکولا وسکوواچی، کارگردان فیلم، روزنامه‌نگار تحقیقی است و مستند نیز بر گفت‌وگو با چهره‌های مؤثر صنعت نیمه‌هادی بنا شده است. از جمله مورس چانگ، بنیان‌گذار TSMC، و گلس‌سینگر، مدیرعامل وقت اپنل، در فیلم درباره ابعاد مختلف این رقابت سخن می‌گویند.

این مستند، ابتدا در فرانسه و مارس ۲۰۲۳ منتشر شد و شبکه‌هایی همچون ARTE France، RTS، RTBF و VRT نیز در انتشار آن مشارکت داشتند. «جنگ تراشه‌ها» همچنین در جشنواره International Film Festival Life After Science ۲۰۲۴ به عنوان فیلم منتخب حضور داشته است. نسخه انگلیسی مستند که «یپوان پلاس» در اکتبر ۲۰۲۴ منتشر کرد نیز با استقبال قابل توجهی مواجه شده. «جنگ تراشه‌ها» در نهایت این پرسش را پیش می‌کشد که در جهانی که بخش بزرگی از تولید نیمه‌هادی‌های پیشرفته در تعداد محدودی از کشورها متمرکز شده، اگر یکی از حلقه‌های اصلی این زنجیره دچار بحران شود، چه بر سر اقتصاد و امنیت جهانی خواهد آمد؟ مستند از مسیر مسیر، صنعت تراشه را به یکی از میدان‌های اصلی رقابت قدرت‌های بزرگ در قرن بیست‌ویکم تبدیل می‌کند.

این مستند، ابتدا در فرانسه و مارس ۲۰۲۳ منتشر شد و شبکه‌هایی همچون ARTE France، RTS، RTBF و VRT نیز در انتشار آن مشارکت داشتند. «جنگ تراشه‌ها» همچنین در جشنواره International Film Festival Life After Science ۲۰۲۴ به عنوان فیلم منتخب حضور داشته است. نسخه انگلیسی مستند که «یپوان پلاس» در اکتبر ۲۰۲۴ منتشر کرد نیز با استقبال قابل توجهی مواجه شده. «جنگ تراشه‌ها» در نهایت این پرسش را پیش می‌کشد که در جهانی که بخش بزرگی از تولید نیمه‌هادی‌های پیشرفته در تعداد محدودی از کشورها متمرکز شده، اگر یکی از حلقه‌های اصلی این زنجیره دچار بحران شود، چه بر سر اقتصاد و امنیت جهانی خواهد آمد؟ مستند از مسیر مسیر، صنعت تراشه را به یکی از میدان‌های اصلی رقابت قدرت‌های بزرگ در قرن بیست‌ویکم تبدیل می‌کند.

وقتی دوربین‌ها به جای هنر و خلاقیت، روی ابتذال زوم می‌کنند و فرمول سرگرمی به حرکت روی لبه پرنگاه شوخی‌های هنجارشکن

تقلیل می‌یابد، رسیدن بن‌بست رسانه‌ای دور از انتضار نیست. دنیای پرزرق‌وبرسق نمایش خانگی سال‌هاست به حیاط خلوتی برای بازتولید

چهره‌های تکراری و مسابقه بر سر ساختن ویدیوهای وایرال زرد تبدیل شده است؛ جایی که هنر جای خود را به ابتذال کاسبکارانه داده تا مخاطب را به هر قیمتی نگه دارد.

رئالیتی‌شو «شفرونی» جدیدترین زبانه تولیدشده طبق هم‌ترازی رسانه‌های غرب، برنامه‌ای که به نام آشپزی و نشاط، خطوط قرمز اخلاق جامعه را نشانه‌ان رفت و سرانجام با



از «کسی حوصله دیدن صداوسیما را ندارد» تا تلاش برای نحوه پوشش تفاهم‌نامه و حساسیت بر زمان پخش گفت‌وگوی رئیس‌جمهور، تناقضی که درباره جایگاه واقعی رسانه ملی شکل گرفته است.

در سال‌های اخیر، یکی از پرترکرترین گزاره‌ها درباره صداوسیما، کاهش مخاطب و فاصله گرفتن مردم از تلویزیون بوده است؛ گزاره‌ای که حالا حتی از زبان برخی مسئولان رده‌بالا و چهره‌های سیاسی نیز با صراحت بیشتری مطرح می‌شود.

اما در سوی دیگر ماجرا، حجم واکنش‌ها به برنامه‌های صداوسیما، تلاش برای تغییر مجری‌ها، اعتراض به نحوه پوشش سخنان مسئولان و حتی مناقشه بر سر زمان پخش یا توقف برنامه‌ها، پرسش دیگری را پیش می‌کشد: اگر این رسانه واقعاً آن‌چنان که می‌گویند «بیده نمی‌شود» و «اثرگذاری ندارد»، چرا چنین حساسیتی نسبت به آن وجود دارد؟

این تناقضی در هفته‌های اخیر بار دیگر به شکل پررنگی خود را نشان داده است. رئیس‌جمهور در انتقادی خطاب به پیمان جبلی گفت که اصلاً تلویزیون نگاه نمی‌کند و دیدن برنامه‌های آن اعصابش را به هم می‌ریزد و سپس گفت که وقتی او چنین نگاهی پیدا کرده، مردم چه نگاهی به این رسانه دارند. چند روز بعد نیز حسن روحانی با انتقاد از عملکرد صداوسیما گفت

«رئیس‌جمهور نیز میلی به نمایش این رسانه ندارد و به زعم خودش خواستار تبدیل آن به «صدای ملی» شد. اما مسئله اینجاست که رفتار

روایتی دوربین‌ها به جای هنر و خلاقیت، روی ابتذال زوم می‌کنند و فرمول سرگرمی به حرکت روی لبه پرنگاه شوخی‌های هنجارشکن تقلیل می‌یابد، رسیدن بن‌بست رسانه‌ای دور از انتضار نیست. دنیای پرزرق‌وبرسق نمایش خانگی سال‌هاست به حیاط خلوتی برای بازتولید

پختن زباله در آشپز خانه کاسبان ابتذال!

چهره‌های تکراری و مسابقه بر سر ساختن ویدیوهای وایرال زرد تبدیل شده است؛ جایی که هنر جای خود را به ابتذال کاسبکارانه داده تا مخاطب را به هر قیمتی نگه دارد.

رئالیتی‌شو «شفرونی» جدیدترین زبانه تولیدشده طبق هم‌ترازی رسانه‌های غرب، برنامه‌ای که به نام آشپزی و نشاط، خطوط قرمز اخلاق جامعه را نشانه‌ان رفت و سرانجام با

مسبح عرفان // نقد و تحلیل بازی «فرقه بره» (cult of the lamb)

چگونه شیطان پرستی را ترویج می‌کنند؟

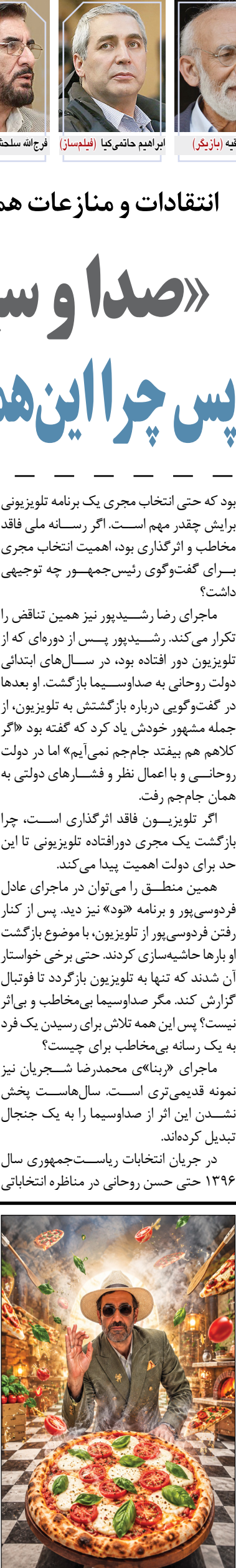
بازی cult of the lamb (فرقه بره) توسط استودیوی مستقل مسیو ماسترس (Massive Monster) ساخته شده است. این بازی با کسب نمرات بالای هشتاد و فروش بیش از هفت میلیون نسخه توانست به عنوان یکی از پراستقبال‌ترین بازی‌های جهان در سال‌های اخیر خود را معرفی کند.

بازی cult of the lamb یکی از صریح‌ترین بازی‌های ویدیوی در تبلیغ فرقه‌های تاریک است. گیمیر یک بره است و به عنوان رئیس یک فرقه شیطانی، باید دیگران را به فرقه خود جذب کرده و در مسیر ظهور شیطان به او کمک کند. این مفاهیم به صراحت در بازی بیان شده و از همان ابتدا گیمیر با مسیر تاریکی که در پیش دارد آشنا می‌شود.

ژانرهای بازی cult of the lamb در بخش گیم پلی شامل روگ لایک، استراتژی (شبیه ساز ساخت و ساز و مدیریت) اکشن و آموزش است. ژانرهای سینمایی بازی cult of the lamb نیز شامل درام اجتماعی، ماورایی تاریک و کمدی است. در ادامه به نقد و بررسی کامل این اثر مهم می‌پردازیم.

بر زبیده شیطان در فرم کودکان!

بازی cult of the lamb با کشته شدن برّه (شخصیت اصلی داستان که گیمیر او را کنترل می‌کند) توسط چند خدای شیطانی شروع می‌شود. پس از اینکه بره کشته می‌شود، در زندگی پس از مرگ در محضر یک خدای شیطانی دیگر قرار می‌گیرد. این موجود ترسناک در زنجیر است و ما را زنده می‌کند تا ما نیز برای آزادی او تلاش کنیم. پس از اینکه گیمیر دوباره زنده می‌شود، فرقه‌ای در جهت پرستش این خدای شیطانی تأسیس می‌کند. این خدای شیطانی با نام «کسی



خانگی را گشود. برنامه‌ای که با اجرای نیما شعبان‌زاد و کارگردانی رضا مهرانفر در پلتفرم فیلمیو تولید می‌شد و ساختاری متکی بر فرمول ساده و تکراری رقابت آشپزی- طنز داشت، در نهایت به علت اتهامات مرتبط با شوخی‌های هنجارشکن و مغایرت با موازین قانونی و اخلاقی متوقف شد. بررسی مسیر زیست این برنامه مشخصی را دنبال می‌کرد؛ دو چهره شناخته‌شده

ترکیب کرده و ایمان بیشتر افراد به شیطان باعث رشد بیشتر گیمیر می‌شود. این‌گونه محتوایی مثبت نسبت به رشد یک فرقه شیطانی در دل و ذهن گیمیر ایجاد می‌شود.

ایمان به شیطان

میجت ایمان در بازی cult of the lamb بسیار قابل توجه است. همان‌طور که گفتیم رشد ایمان اعضای فرقه مساوی با رشد گیمیر در بازی است. بنابراین گیمیر تلاش می‌کند که به هر نحوی این افراد به شیطان را بیشتر کند. نکته جالب این است که گیمیر در سفرهایی که به بیرون از فرقه دارد و باید در این سفرها خدایان دیگر را بکشد، گاهی به نیتی از خدایان دیگر برمی‌خورد و می‌تواند ایمان را از بت زدیده و به خودش جذب کند؛ یعنی بازی این‌گونه القا می‌کند که ایمان کاملاً امری قراردادی و عینی است که البته در جهان مشترک اثر می‌تواند توسط افراد مختلف غارت شود.

یکی از مهم‌ترین مکانیک‌های کسب ایمان در بازی، انجام مراسم مختلف مذهبی است. به عنوان مثال مراسم روزانه پرستش شیطان با افکت‌های صوتی ترسناک، رنگ‌های تاریک و قرمز و کش‌های عجیب برّه همراه است. پس از این مراسم گیمیر ایمان اعضای فرقه را جذب کرده و قدرتمندتر می‌شود.

همچنین مراسم پیچیده‌تری نیز وجود دارد. مثلاً بازیکن می‌تواند با هر کدام از اعضای فرقه که دلش می‌خواهد ازدواج کند. این‌گونه بازی‌ساز علاوه‌بر ترویج مراسم شیطانی، همچنین بازی و مناسک غیراخلاقی را نیز برای گیمیر جذاب جلوه می‌دهد. یا مثلاً گیمیر می‌تواند در این مراسمات، یکی از اعضای فرقه را انتخاب کرده و او را در راه خدای مشترک‌شان به قتل برساند؛ پس از آن‌که تکه شدن آن فرد، گیمیر ایمان دریافت می‌کند. متأسفانه در این بازی به صراحت اعمال شیطانی در فرمی جذاب و کودکانه عرضه می‌شود تا گیمیر در مقابل محتوای زنده‌اش گارد نداشته باشد و به راحتی آن را از طریق بازی، بپذیرد.

درباره چرایی پخش نشدن «رینا» پرسش مطرح کرد. در همان مقطع، مسئولان صداوسیما نیز درباره دلایل عدم پخش آن توضیح دادند. در چنین شرایطی باز هم باید گفت که اگر صداوسیما رسانه‌ای «بی‌مخاطب» و «بی‌اثر» است، چرا پخش یا عدم پخش یک قطعه دعا از صدای یک خواننده باید به موضوعی سیاسی و انتخاباتی برای برخی تبدیل شود؟ این همه تلاش برای پخش یک قطعه دعا در یک رسانه بی‌مخاطب؟

برنامه «ثریا» در سال‌های دولت روحانی بارها با حاشیه و فشار رسانه‌ای مواجه شد تا چندمر تبه توقیف یا محدود شود. حتی در همین دولت و در ایام جنگ رمضان نیز راضی به پخش برنامه «ثریا» نشدند تا پخش این برنامه بار دیگر متوقف شود. به راستی سال‌ها تلاش برای عدم پخش یک برنامه از صداوسیما برای چیست درحالی‌که صداوسیما به زعم آنها مخاطب و اثرگذاری ندارد؟ اما آنچه انتقادات اخیر به صداوسیما را از دست داده و حتی خودشان آن را تماش نمی‌کنند؛ از سوی دیگر، همان جریان‌ها نسبت به اینکه چه کسی در این رسانه صحبت کند، چه برنامه‌ای روی آنتن برود، یک توافق چگونه روایت شود، چه چهره‌ای به تلویزیون بازگردد و سخنران رئیس‌جمهور چگونه پخش شود حساسیت گسترده نشان می‌دهند.

چرا رسانه‌ای که گفته می‌شود دیگر دیده نمی‌شود، تا این اندازه محل مناقشه است؟ اگر صداوسیما واقعاً هیچ مخاطب و اثرگذاری ندارد، اعتراض به یک برنامه، تغییر ساعت پخش، رمان پخش گفت‌وگوی رئیس‌جمهور یا نحوه پوشش یک تفاهم‌نامه، چه اهمیتی دارد؟

برای این حال، مجموعه اتفاقات اخیر یک تناقض قابل تأمل را پیش روی افکار عمومی گذاشته است: از یک سو، برخی مسئولان و چهره‌های سیاسی می‌گویند صداوسیما مخاطب خود را از دست داده و حتی خودشان آن را تماش نمی‌کنند؛ از سوی دیگر، همان جریان‌ها نسبت به اینکه چه کسی در این رسانه صحبت کند، چه برنامه‌ای روی آنتن برود، یک توافق چگونه روایت شود، چه چهره‌ای به تلویزیون بازگردد و سخنران رئیس‌جمهور چگونه پخش شود حساسیت گسترده نشان می‌دهند.

چرا رسانه‌ای که گفته می‌شود دیگر دیده نمی‌شود، تا این اندازه محل مناقشه است؟ اگر صداوسیما واقعاً هیچ مخاطب و اثرگذاری ندارد، اعتراض به یک برنامه، تغییر ساعت پخش، رمان پخش گفت‌وگوی رئیس‌جمهور یا نحوه پوشش یک تفاهم‌نامه، چه اهمیتی دارد؟

کار خود را با حرکت روی خطوط قرمز اخلاقی، شوخی‌های دوپهلو، رفتارهای جنجالی و ایجاد لحظات وایرال در شبکه‌های اجتماعی جبران کنند. هشدارهای رسانه‌ای درباره سقوط این فرمت به وادی ابتذال از همان ابتدا مطرح بود، اما اصرار بر این رویکرد حاشیه‌ساز، برنامه را به بن‌بست کشاند.

توقیف سریع این اثر براساس مواد قانونی مرتبط با جرائم رایانه‌ای و عفت عمومی، نشان‌دهنده تغییر فضای نظارتی و پایان عصر تساهل در برابر عبور از خطوط قرمز اخلاقی است. برخلاف دوره‌های گذشته، مراجع نظارتی و قضائی بهام روشنی به تولیدکنندگان صادر کرده‌اند مبنی بر اینکه داشتن مجوز اولیه یا پخش در فضای مجازی به معنای مصونیت در برابر هنجارشکنی نیست. «شفرونی» نمونه‌ای دقیق از برنامه‌هایی است که سعی داشتند کمبود ساختار، بی‌مایگی محتوایی و نداشتن شتابونه اجتماعی را پشت شوخی‌های جنسی و محتال‌های زرد پنهان کنند؛ برنامه‌ای که نشان داد تکیه بر حاشیه به جای کیفیت، فرجامی جز شکست و توقیف نخواهد داشت.



و خودش تبدیل به خدای جدید شود!در پایان نوع اول مضمونی شیطان‌گرا و مشرکانه تبلیغ شده و در پایان دوم، مضمونی اومانستی تبلیغ می‌شود. یعنی بازی‌ساز از طریق این پایان‌بندی به گیمیر القا می‌کند که تمام ایمان‌هایی که در بازی جمع کرده باعث شده در این لحظه توانود حتی خدایی که خودش می‌پرستیده را بکشد و جای او را بگیرد!

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

بازی cult of the lamb در تمام ابعاد سعی دارد مبانی فکری کابالیستی را به گیمیر منتقل کند. قوانین بازی، اهداف و سکانس‌های محدود سینمایی بازی cult of the lamb با هدف ترویج کابالیسم، اومانیسیم، نگاهی مادی و مشرکانه به زندگی پس از مرگ، تحریف واقعیت‌های دینی و ترویج شیطان‌گرایی در فرهنگ است. این مضمون تصویری معوج از منجی مسیحی است که طبق اعتقاد مسیحیان در جهانی دیگر منتظر است تا در دوران آخرالزمان ظهور کند. متأسفانه بازی‌ساز به جای مسیح، موجودی شیطانی را قرار داده است تا عظیمت منجی‌گرایی ادیان الهی را در چشم مخاطب بشکند.

همچنین در پایان بازی وقتی گیمیر او را آزاد می‌دهد، این خدای شیطانی به او دو پیشنهاد می‌دهد؛ گیمیر می‌تواند چنین بازی را بفرق‌اش در تبلیغ تفکرات تاریکشان شوق‌زایی می‌شوند.

منشی یا دجال؟

دیدیم که تمام بازی cult of the lamb در راستای ترویج شیطان‌پرستی و ادیان مشرکانه بوده و بدون تعارف و صریح نیز حرفش را منتقل می‌کند. جالب توجه است که خدای دینی که بازی در آن می‌شود، گیمیر وظیفه‌ه تبلیغ آن دین را بر عهده دارد، با عنوان کسی که منتظر است شناخته می‌شود. موجودی ترسناک که در غل و زنجیر بوده و منتظر است که ظهور کند و جهان را به تصرف خودش دربیاورد. این شخصیت تصویری معوج از منجی مسیحی است که طبق اعتقاد مسیحیان در جهانی دیگر منتظر است تا در دوران آخرالزمان ظهور کند. متأسفانه بازی‌ساز به جای مسیح، موجودی شیطانی را قرار داده است تا عظیمت منجی‌گرایی ادیان الهی را در چشم مخاطب بشکند.

همچنین در پایان بازی وقتی گیمیر او را آزاد می‌دهد، این خدای شیطانی به او دو پیشنهاد می‌دهد؛ گیمیر می‌تواند چنین بازی را بفرق‌اش در تبلیغ تفکرات تاریکشان شوق‌زایی می‌شوند.

دکترین‌های شیطانی

گفتیم که یکی از روش‌هایی که گیمیر به خوبی می‌تواند در بازی رشد کند، انجام مراسمات شیطانی است. اجرای این مراسمات نیاز به جمع‌آوری استخوان‌های دشمنان دارد. یعنی مثلاً گیمیر باید برای اجرای یک مراسم قربانی برای خدای مشرکانه، هفتاد دشمن را بکشد و استخوان‌هایشان را جمع کند. این پیش نیاز در جهت هدفمند کردن کشتارهای درون بازی و ترویج یک خشونت فرقه‌ای در بازی قرار گرفته است.

اما مسئله‌ای که قابل توجه است بحث «سنگ فرمان» است. آموزش مناسکی همچون قربانی انسان روی سنگ‌هایی با عنوان سنگ فرمان نوشته شده است؛ گیمیر با جمع‌آوری این سنگ‌ها می‌تواند مراسم جدیدی را اجرا کند. در ادبیات ادیان الهی، فرمان خدا یکی از تعبیر رایج است که محور مناسک دینی قرار می‌گیرد.

متأسفانه در این بازی به جای خدای متعال، گیمیر باید فرمان‌های خدای شیطانی را اجرا کند و هر چقدر بیشتر فرمان‌های او را کشف کند، بهتر رشد می‌کند. بازی‌ساز با سنگ فرمان، وحی الهی را تبدیل به فرمانی شیطانی کرده و در کنار اینکه در جهان بازی هیچ اثری از خدای واقعی و بی‌نیاهت نیست، باعث می‌شود ذهن گیمیر نسبت به فرمان‌های خداوند سوگیری پیدا کند. درواقع بازی‌ساز دالما در حال تحریف ادبیات ادیان الهی به نفع شیطان است، از وحی و ایمان گرفته تا قدرت‌های ماورایی خاص را به شیطانیس نسبت داده و این موجودات ردل را جایگزین خداوند متعال می‌کند.

تناسخ شیطانی

در بازی cult of the lamb نیز مثل هر بازی دیگری کاربر ممکن است در روند بازی کشته شود. در این بازی هر وقت گیمیر کشته می‌شود به جهان زیرین و محضر خدای شیطانی می‌رسد و او هم گیمیر را زنده می‌کند. بازی‌ساز به راحتی زندگی پس از مرگ را به سفر به جهان شیطانی