
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)

نگاهی به فیلم «گویو: ژنرال جوان»

نبرد تمام‌نشدنی با استعمار آمریکا

فاطمه قاسم‌آبادی

درگیری با استعمار غربیِ معاصر، تقریباً در بیشتر کشورهای شرقی و آفریقایی، از چند قرن قبل شروع شده است.

این درگیری‌ها که بعد از مدتی به شکل مبارزه درآمد، در نهایت بعد از چند دهه به بیرون کردن استعمارگران از کشورهای تحت استعمار رسید، ولی در این بین، مبارزان بسیاری برای آزادی کشورهایشان، از جان و مال و آسایش خود گذشتند...

فداکاری در راه وطن، مفهومی است که مبارزان در این راه به آن اعتقاد دارند و هرچند گاهی در زمانه خود درک نمی‌شوند، ولی تاریخ همیشه از آزادگان به نیکی یاد می‌کند و بزدلان و وطن‌فروشان فرومایه را تحقیر می‌کند.

فیلم «گویو: ژنرال جوان» ساخته «جرولد طاروق»، محصول سال ۲۰۱۸ فیلیپین است. این فیلم به نبرد ژنرال فیلیپینی در برابر ارتش استعمارگر اسپانیا و آمریکا می‌پردازد.

مبارزه با هر دو استعمارگر

داستان فیلم گویو...، در مورد ژنرال بسیار جوان فیلیپینی «گرگوریو دل پیلار»، معروف به «گویونگ»، است. این ژنرال جوان ابتدا در راه آزادی کشورش با اسپانیا که فیلیپین را اشغال کرده بود، می‌جنگد و بعد از به دست آوردن پیروزی‌های بزرگ علیه اسپانیا، دقیقاً زمانی که فکر می‌کرد انقلاب‌شان نتیجه داده، متوجه می‌شود اسپانیا به نفع آمریکا از فیلیپین عقب کشیده است و حالا ارباب جدیدی ادعای مالکیت فیلیپین را دارد!

در مدتی که آمریکا با پشتوانه خائنین فیلیپینی و رئیس‌جمهور این کشور، به‌سرعت بر نفوذش اضافه می‌کرد، گویونگ امیدوار بود تا رئیس‌جمهور که از دوستان صمیمی خودش هم بود، به خودش بیاید و دست از کاسه‌لیسی غربی‌ها بردارد.

در نهایت گویونگ در نبردی با ارتش آمریکا جانش را از دست می‌دهد و دو سال بعد هم «امیلیو آگوینالدو»، رئیس‌جمهور خائن، اول اسیر و بعد تسلیم محض آمریکا می‌شود و به روایت این فیلم، چون از خواست مردم غافل می‌شود، مردم هم رهایش می‌کنند و او سقوط می‌کند.

دوگانه دشمنی و دوستی با آمریکا

در فیلم گویو...، مخاطبین از ابتدا نقل‌قولی را می‌بینند که بعداً می‌فهمند از جانب ژنرال گویونگ، خطاب به رئیس‌جمهور آگوینالدو است. در این نقل‌قول گویو می‌گوید: «بارها به آگوینالدو گفتم که تنها راه نجاتش مرگ شرافتمندانه در میدان جنگ است. این قهرمان بودن است که می‌تواند افتخار و نام نیکش را برگرداند...»

در انتهای فیلم این نقل‌قول دوباره تکرار می‌شود، ولی مخاطبین می‌دانند که آگوینالدو انتخابش را کرده و به قول خودش با پرچم آمریکا عهد بسته است!

در فیلم گویو...، می‌بینیم که در انتها سربازان شجاع، گرچه در ظاهر می‌میرند و حتی گاهی نامی هم از آن‌ها که اغلب از خانواده‌های فقیر هستند، برده نمی‌شود، ولی در نهایت این آن‌ها هستند که آزادی را برای وطن خود به ارمغان می‌آورند و اشخاصی که به بندگی دشمن در می‌آیند، با ذلت از جایگاه‌های بالا سقوط می‌کنند و حقیرانه به فراموشی سپرده می‌شوند و جز نام بد، چیزی از خود به جا نمی‌گذارند.

ژنرال گویونگ در زمان مرگ ۲۴ سال بیشتر نداشت و به آگوینالدو در همان سن کم توصیه کرده بود که مرگ با عزت را انتخاب کند، ولی آگوینالدو ترجیح داد در ۹۴ سالگی و در حالی بمیرد که به‌عنوان یک فرد ضعیف و وطن‌فروش در یاد مردم کشورش باقی مانده بود.

در انتها غرب‌گرایان سقوط می‌کنند

در فیلم گویو...، می‌بینیم که نبرد واقعی در فیلیپین نه بین ارتش‌ها، که بین خود مردم فیلیپین جاری بود.

به قول یکی از شخصیت‌ها، سربازها که بیشتر از قشر فقیر و کارگر و کشاورز هستند، با هر نوع استعمار مبارزه می‌کنند، ولی از آن طرف نمایندگان ثروتمند کنگره فیلیپین همه عجله دارند تا در برابر آمریکا زانو بزنند!

در نهایت هم همین خائنین، در آن زمان خاص توانستند وطن‌شان را به استعمارگران جدید بفروشند، ولی سرانجام چند دهه بعد فیلیپین توانست از دست استعمار ظاهری آمریکا نجات پیدا کند.

توجه به این نکته که همیشه خواص یک جامعه که معمولاً از اقشار مرفه هم هستند، اهمیت کمتری به اصل آزادگی و وطن‌پرستی می‌دهند، در مقایسه با عوام، جالب توجه است.

البته این مسئله بسیار دردناک است که معمولاً استعمارگران غربی روی موج همین منفعت‌طلبی‌های شخصی سوار شده‌اند و به استعمار کشور مورد نظر از همین طریق ادامه داده‌اند و تنها راه هم همیشه جلوتر از مبارزه مسلحانه، آگاه‌سازی مردم و کار فرهنگی بوده است و تا بیشتر مردم بیدار نشوند، استعمار با رنگ و شکل جدید ادامه پیدا می‌کند.

تصویر استعمار در قاب سینما

فیلم گویو...، از نظر کیفیت ساخت، فیلم متوسطی است.

واقعیت این است که فیلم‌ساز نتوانسته داستان زندگی این ژنرال جوان و دلیر را آن‌طور که باید جذاب و تأثیرگذار به تصویر بکشد.

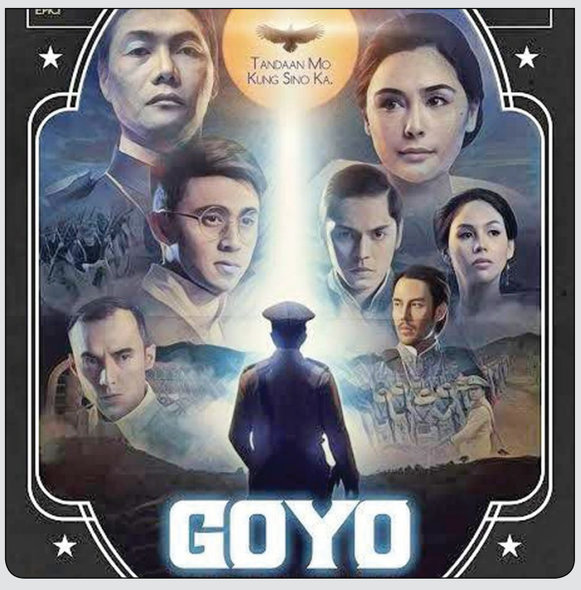
فیلم بسیار طولانی و حدود دو ساعت و نیم طول می‌کشد و صحنه‌های طولانی و خسته‌کننده بسیار زیادی دارد که کمکی هم در پیشبرد داستان نمی‌کنند.

از طرف دیگر، بازی‌های فیلم آن‌طور که باید قوی و تأثیرگذار نیستند.

کاملاً مشخص است که سینمای فیلیپین در اوایل راه حرفه‌ای شدن قرار دارد و طول می‌کشد تا بتواند راه به تصویر کشیدن مؤثر داستان‌ها را، مخصوصاً در مورد قهرمانان وطنی‌اش، یاد بگیرد، ولی با وجود همه این‌ها باز هم فیلم گویو... فیلم ارزشمندی است، چرا که سعی دارد تاریخ برهه خاصی از فیلیپین را به تصویر بکشد و چهره تهوع‌آور استعمار و استعمارگران را تا حدی که می‌تواند، به مخاطبینش نشان بدهد.

از نکات قابل توجه فیلم می‌تواند به این مورد اشاره کرد که فضای فیلم نشان می‌دهد که فرهنگ مردم فیلیپین آن زمان، با توجه به استعمار طولانی‌مدت اسپانیا، چقدر شبیه مردم لاتین‌تبار شده بود. این شباهت از اسامی مردم تا نوع پوشش‌شان نمود دارد و نشان می‌دهد که استعمارگران اسپانیایی تا چه حد در فیلیپین توانسته بودند نفوذ کنند و فرهنگ این کشور شرقی را تخریب و فرهنگ خودشان را جایگزینش کنند.

البته این‌که با وجود تأثیرپذیرفتن‌های زیاد، باز هم مردم فیلیپین قیام کردند و استعمارگران را عقب زدند، ارزش زیادی دارد و نشان از این نکته دارد که مردم شرقی، در نهایت به اصل خودشان برمی‌گردند و همه خارجی‌ها در شرق مهمان ناخوانده هستند و دیر یا زود، توسط صاحب‌خانه به بیرون پرتاب می‌شوند.



گفت‌وگو با بهروز مفید، تهیه‌کننده سریال «روشنایی شب»

خاری در چشم رسانه‌های صهیونیستی



تصویر روز -

فصل دوم مجموعه تلویزیونی «روشنایی شب» در ادامه ماجراهای فصل اول در حال پخش از شبکه یک سیماست؛ اثری که بازتاب‌های گسترده‌ای در رسانه‌های معاند و وابسته به رژیم صهیونیستی داشته و توانسته است روی نقاط حساس پنهان و آشکار جنگ اطلاعاتی دست بگذارد. در گفت‌وگویی که پیش رو دارید، «بهروز مفید»، تهیه‌کننده این اثر، به ابعاد مختلف ساخت این مجموعه، دلایل تمرکز رسانه‌های صهیونیستی بر آن، چالش‌های پرداختن به موضوعات امنیتی و همچنین ویژگی‌های فصل دوم این سریال پرداخته است که در ادامه می‌خوانید.

آقای مفید، اخیراً مجموعه تلویزیونی «روشنایی شب» با بازتاب‌ها و واکنش‌های شدیدی از سوی رسانه‌های وابسته به رژیم صهیونیستی مواجه شده است. دلیل اصلی این حجم از حساسیت و واکنش منفی رسانه‌های صهیونیستی نسبت به این اثر را در چه چیزی می‌بینید؟

حساسیت رسانه‌های وابسته به رژیم صهیونیستی نسبت به این مجموعه، بیش از هر چیز به مقطع تاریخی حساسی که در آن قرار داریم مربوط می‌شود. ما امروز در شرایطی به سر می‌بریم که جمهوری اسلامی ایران طی جنگ‌های اخیر، ضربات سنگین و راهبردی به این رژیم وارد کرده است. وقتی اثری هنری و نمایشی با محوریت افشای ساختارهای پنهان دشمن ساخته می‌شود و این‌قدر دقیق روی نقاط آسیب‌پذیر آن‌ها دست می‌گذارد، طبیعی است که به خار چشم صهیونیست‌ها تبدیل شود. این فشارها و هجمه‌های رسانه‌ای، سال‌هاست که به اشکال گوناگون علیه جمهوری اسلامی ایران وجود دارد و فقط نشان‌دهنده عمق کینه‌توزی و دشمنی آن‌هاست؛ اما ما در این اثر تلاش کردیم که مهم‌ترین و برجسته‌ترین ابعاد مسئله جاسوسی که توسط عوامل وابسته به این رژیم در داخل کشور دنبال می‌شود، بپردازیم و ابعاد پنهان آن را افشا کنیم.

تطابق و به‌روز بودن فیلم‌نامه مجموعه با اظهارات و مواضع کنونی مقامات رژیم صهیونیستی بسیار چشمگیر است. تا چه اندازه عمداً به دنبال همگام‌سازی روایت داستان با تحولات روز امنیتی بوده‌اید؟

این‌طور نبوده که بخواهیم صرفاً یک اثر شعاری یا مقطعی تولید کنیم، اما فشار آوردن و تقابل رسانه‌ای دشمن سال‌هاست جریان دارد و ما نیز آگاهانه تلاش کردیم در این اثر به نکات برجسته مسئله جاسوسی بپردازیم. شبکه‌های جاسوسی همواره در تلاش بوده‌اند تا از طریق عوامل نفوذی در داخل کشور اهداف خود را پیش ببرند و پرداختن به این تله‌ها و آسیب‌ها، وظیفه‌ای بود که ما در قبال آگاهی‌بخشی به جامعه احساس کردیم. این توجه و حساسیت رسانه‌های معاند، برخاسته از این واقعیت است که ما مدتی است به‌طور مستقیم و رودررو در نبرد با صهیونیست‌ها قرار داریم و این رویارویی مستقیم، ضریب اهمیت پرداختن به این موضوعات را دوچندان کرده است.

از منظر مخاطب‌شناسی و اثرگذاری بر افکار عمومی، پخش این‌گونه آثار در شبکه‌های برون‌مرزی سازمان صداوسیما را تا چه اندازه در جنگ نرم موفق می‌دانید؟

پخش این اثر در شبکه‌های تلویزیونی برون‌مرزی سازمان صداوسیما و طرح صریح شرایط کشور برای مخاطبان جهانی، یک نقطه قوت بزرگ و استراتژیک محسوب می‌شود. ما در ساخت این مجموعه تلاش کرده‌ایم به‌طور کاملاً حرفه‌ای طرح موضوع کنیم و تله‌هایی را که برای امنیت کشور آسیب‌زا هستند و در ساختار شبکه‌های جاسوسی وجود دارند، به مخاطبان یادآوری کنیم. به نظرم این‌گونه آثار و مجموعه‌ها می‌توانند کارکرد آموزشی بسیار بالایی داشته باشند تا مخاطب عام و خاص با نوع فضاسازی‌ها، شگردها و ابعاد پیچیده عملیات روانی و شبکه‌های جاسوسی آشنا شود و سطح هوشیاری اجتماعی بالاتر برود.

با توجه به استقبال از فصل اول، برنامه‌ریزی شما برای تولید و پخش فصل دوم مجموعه «روشنایی شب» به کجا رسیده است و آیا شاهد تغییراتی در ترکیب بازیگران اصلی خواهیم بود؟

در فصل دوم مجموعه تلویزیونی «روشنایی شب»، ساختار اصلی داستان و هسته مرکزی روایت حفظ شده است و همچنان بار اصلی این مجموعه بر دوش بازیگران محوری و توانمندی چون آقای فلاحی‌پور، آقای غفاری و خانم خاطره اسدی است. در این فصل تلاش کرده‌ایم با حفظ این بازیگران اصلی که حضورشان برای مخاطب آشنا و جذاب است، به پختگی بیشتری در روایت برسیم و صرفاً در بخش بازیگران فرعی و شخصیت‌های مکمل تغییراتی ایجاد کرده‌ایم تا داستان پویایی لازم را برای جذب مخاطبان حفظ کند.

سوژه‌شناسی لانه جاسوسی برای ساخت فیلم

رسول شمالی‌ورزنده



۱۳ آبان سال ۱۳۵۸ در تهران، سفارت که نه، بلکه «لانه جاسوسی آمریکا» برخلاف مخالفت‌های دولت وقت به تسخیر دانشجویان پیرو خط امام درآمد؛ رویدادی که امام خمینی(ره) آن را «انقلاب بزرگ‌تر از انقلاب اول» نامیدند و به دانشجویان توصیه کردند آنجا را محکم نگه دارند. ماجرای این لانه مخوف جاسوسان آمریکایی تا ۴۴۴ روز ادامه یافت و همین اقدام انقلابی دانشجویان موجب شد تا آمریکا، شاه فراری را اخراج کند و محمدرضا پهلوی بزدل تا لحظه مرگش آواره این دیار و آن دیار باشد. آمریکا در آن مقطع تاریخی نیز همچون امروز برای توطئه علیه جمهوری اسلامی تلاش می‌کرد و حتی برای آزاد کردن جاسوسان خود دست به حمله نظامی زد، اما شن‌های صحرای طبس به فرمان الهی درس عبرتی بزرگ به آن‌ها داد تا برای نخستین‌بار شکستی تلخ را از نظام تازه‌تأسیس ایران متحمل شوند.

این حماسه می‌تواند به سوژه‌ها و قصه‌های متنوع و جذابی تبدیل شود تا نسل‌های امروز و آینده به اهمیت کار بزرگ انقلابیون آن مقطع پی ببرند. از این‌رو، می‌طلبد که امروز فیلم‌سازان و سینماگران ما با دستیابی به اسناد و مدارک به‌دست‌آمده از لانه جاسوسی درباره فعالیت‌های غیردیپلماتیک مأموران و کارکنان سفارت آمریکا در تهران، اقدام به تولید فیلم‌های سینمایی و آثار داستانی کنند.

اگرچه طی ۴۷ سالی که از این واقعه گذشته، برخی آثار با موضوعات خاص ساخته و نمایش داده شده است (ازجمله فیلم «طوفان شن» و سریال «روزهای ابدی»، هر دو به کارگردانی جواد شمقدری)، اما به‌نظر می‌رسد کارهای بهتر و غنی‌تری را می‌توان با تکیه بر اسناد کشف‌شده انجام داد؛ اسنادی که پرده از معماهای زیادی برمی‌دارد و نشان می‌دهد کدام شخصیت‌ها روابط پنهانی با مقامات آمریکایی داشتند. یقیناً این اسناد حاوی سوژه‌های دست‌اول و ناگفته‌ای از عملیات جاسوسی آمریکایی‌ها در ایران و نفوذ آن‌ها در ارکان دولت موقت برای ساقط کردن نظام نوپای اسلامی است که ظرفیت بالایی برای تبدیل شدن به فیلم‌نامه دارد.

بنابراین، بسیاری از تهیه‌کنندگان و کارگردانان سینما و تلویزیون می‌توانند با مطالعه دقیق ابعاد این «انقلاب دوم»، سوژه‌های فراوانی را از دل این رویداد جهانی بیرون بکشند؛ قصه‌هایی از حال‌وهوای آن روزهای فضای دانشجویی، داستان زندگی و فراز و نشیب‌های دانشجویان پیرو خط امام، خیانت دولتمردان وقت و همچنین حضور پرشور مردم در خیابان‌ها و میادین شهرها برای صیانت از این کار انقلابی، همگی می‌توانند پایه‌گذار آثار فاخری باشند. هنرمندان متعهد و انقلابی ما باید دست به قلم و دوربین شوند، چرا که واقعه عظیمی همچون تسخیر لانه جاسوسی باید با زبان هنر سینما و تلویزیون به نسل‌های آینده و مردم آزاده جهان معرفی شود. ما باید جنایات آمریکا علیه کشورمان، به‌ویژه پس از پیروزی انقلاب اسلامی در ۲۲ بهمن، را به جهانیان معرفی کنیم و خوی ددمنشانه ایالات متحده را به‌گونه‌ای به تصویر بکشیم که برای دنیا باورپذیر باشد. چه ابزاری بهتر از سینما و تلویزیون می‌تواند خوی سلطه‌گری و جنایات واشنگتن را به‌صراحت نشان دهد؟ سینما همواره یکی از ابزارهای اثربخش برای به تصویر کشیدن شاخصه‌های استعمار بوده است؛ همان‌گونه که در اوایل انقلاب شاهد اکران آثار ضدآمریکایی و ضداستعماری شاخصی چون فیلم «ضد»، «نبرد الجزایر» و آثار مشابه بوده‌ایم. بنابراین، با روایت‌هایی که از دل اسناد لانه جاسوسی و تلاش شبانه‌روزی دانشجویان مسلمان پیرو خط امام به‌دست‌آمده است، می‌توان آثار سینمایی و تلویزیونی فاخری ساخت تا دنیا به واقعیت‌های سلطه‌گری آمریکا و ماهیت یانکی‌ها پی ببرد و نقاب از چهره دولت‌های وابسته برداشته شود.

اگرچه سال‌ها از آن واقعه می‌گذرد، رویدادی که جمهوری اسلامی را در برابر بسیاری از فتنه‌ها بیمه و ایمن ساخت، اما ما هنوز نتوانسته‌ایم بسیاری از زوایای آن مقطع تاریخی را به‌درستی برای نسل خودمان روایت کنیم. لازمه این حرکت، ورود جدی سینماگران و حمایت نهادهای فرهنگی و هنری متولی همچون وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و سازمان صداوسیما است. با وجود گذشت ۴۷ سال و تولید چند اثر محدود، تاکنون اثری با کیفیت مطلوب و در حد استانداردهای جهانی و بین‌المللی درباره عمق جنایات کشف‌شده در لانه جاسوسی ساخته نشده است؛ اسنادی که بعدها پرده از چهره بسیاری از خیانت‌کاران داخلی برداشت. نسل‌های آینده باید بدانند که پدران و بزرگان‌شان چه تلاش‌های سترگی برای پایداری این انقلاب انجام دادند؛ پایداری و «انقلاب دومی» که بعد از نیم قرن یکی از نتایجش این شده که دشمنان آمریکایی و صهیونیستی ما در بدترین شرایط نظامی، اقتصادی و سیاسی قرار بگیرند و جمهوری اسلامی ایران پیروز نبردهای رودررو با آن‌ها باشد.

امیدواریم سازندگان آثار سینمایی و تلویزیونی، تهیه‌کنندگان و کارگردانان کشورمان با ورود جدی به این عرصه، روایت‌های تکان‌دهنده و عبرت‌آموز لانه جاسوسی را که برای بسیاری از مردم جهان مجهول مانده است، به زبان تصویر و هنر ترجمه کنند تا عمق فجایع و جنایاتی که آمریکا پیش از انقلاب به واسطه رژیم منحوس پهلوی بر ملت ایران روا داشته بود، بیش از پیش برای نسل جوان و جهانیان تبیین شود.

نقد بازی پراگماتا (Pragmata)

یک اودیسه فضایی!

مسیح عرفان

بازی «پراگماتا» توسط کمپانی کپکام (Capcom) تولید شده است. این بازی با کسب نمرات بالای ۸.۵ از اکثر رسانه‌های گیم و فروش فوق‌العاده توانست به یکی از پربحث‌ترین بازی‌های سال ۲۰۲۶ تبدیل شود.

ژانرهای بازی پراگماتا در بخش گیم‌پلی شامل اکشن ماجراجویانه، تیراندازی سوم‌شخص، آموزشی و پازل است.

ژانرهای بخش سینمایی نیز شامل علمی‌تخیلی، اکشن، درام خانوادگی و آخرالزمانی است.

بازی پراگماتا درباره یک مهندس است که به ماه ارسال می‌شود تا تأسیسات کمپانی دلفی در ماه را تعمیر کند، اما با ماجراجویی‌های عجیبی با محوریت یک هوش مصنوعی به نام دایانا روبه‌رو می‌شود.

در ادامه به نقد و بررسی ابعاد مختلف این بازی می‌پردازیم.

زیبایی تکنولوژی

در بازی «پراگماتا»، طراحی چشم‌نواز با فناوری و استفاده مکرر از رنگ‌های روشن در محیط، در کنار موسیقی آرامش‌بخش و داستان نه‌چندان خشن، باعث شده بازیگر در طول بازی و سیر در مکان‌های مختلف آن احساس خوبی پیدا کند. جذاب‌ترین تکنولوژی درون بازی دختری به نام دایانا است. دایانا یک ربات هوش مصنوعی در قالب کودکی تودل‌برو است که در تمام مبارزات، گیمر را همراهی و کمک می‌کند. زیبایی کودکانه دایانا در رفتارهایش باعث می‌شود کاربر حس کند واقعاً با یک کودک هم‌مسیر شده است. اما درواقع دایانا یک هوش مصنوعی است و انسان نیست.

شخصیت هیو (Hugh) که گیمر او را مدیریت می‌کند هم به‌واسطه لباس خاص و سلاح‌های ویژه‌ای که دارد می‌تواند به‌خوبی در مقابل دشمنانش بایستد. این ابزارها در طول بازی پیشرفت کرده و یکی از جذابیت‌های مهم بازی (طبق قاعده ژانر شوتر) به حساب می‌آید.

محوریت تکنولوژی در غرب مدرن از نتایج فلسفی تفکرشان است. تفکر مدرن با محور قرار دادن انسان و زندگی مادی‌اش، تمام پیشرفت خود را در ارتقای ابزارهای مادی می‌بیند. به همین دلیل انسان مدرن به‌جای پیشرفت طولی در جهان‌های دیگر، به‌دنبال پیشرفت عرضی در همین جهان مادی است. نمود کامل این پیشرفت عرضی در تکنولوژی پدیدار می‌شود.

در بازی پراگماتا نیز شاهد هستیم که این ابزارهای تکنولوژیک به‌خوبی به محور گیم‌پلی و داستان تبدیل شده و گیمر هرچقدر تکنولوژی‌های عمیق‌تری را به‌دست بیاورد، احساس رشد و ترقی بیشتری پیدا می‌کند.

معبدِ تکنولوژی!

شرکت سازنده تمام این تکنولوژی‌های به‌کاررفته در این بازی «دلفی» است. همچنین دختربچه‌ای که با ما در طول بازی همراه می‌شود و گیمر نسبت به او حسی پدرانه پیدا می‌کند، «دایانا» نام گرفته است. این دو نام بسیار دقیق انتخاب شده است. دلفی نام محلی در یونان است که معبدهای خدایان مشرکانه در یونان باستان در آنجا قرار داشت. در این بازی نیز کمپانی دلفی بستری تکنولوژیک را روی کره ماه ساخته است تا گیمر به‌واسطه آن بتواند دشمنانش را نابود کرده و البته در گشت‌وگذار در این محیط لذت ببرد. درواقع کارکرد رازآمیز معبد در یونان باستان و ارتباط با خدایان را کمپانی دلفی به‌واسطه تکنولوژی فراهم ساخته است. اما آیا این معبد تکنولوژیک، خدایانی هم دارد؟

دایانا به‌عنوان قدرت برتری که در تمام لحظات مبارزه به ما کمک می‌کند، نامش از خدای مؤنث رومی برداشته شده است. این کاراکتر در گیم‌پلی بازی نقش مهمی دارد و بازیگر باید با استفاده از قدرت‌های خاص دایانا، دشمنانش را هک کند تا بتواند راحت‌تر آن‌ها را از بین ببرد. در سکانس‌های سینمایی متعددی نیز می‌بینیم که دایانا با قدرت فوق‌العاده‌اش هیو را نجات داده و این‌گونه این شخصیت و قدرت‌های تکنولوژیکش به‌خوبی در ذهن ما جای می‌گیرد. درواقع می‌توان گفت بازی‌سازان با استفاده از تعابیر باستانی در مورد معبد مشرکانه یونان و خدایان مشرکانه روم، به‌دنبال بازگویی اساطیر باستان در بستری جدید هستند. در بازی «پراگماتا» نیز گیمر به‌جای حضور در یک معبد، در یک سازه تکنولوژیک که محصول دلفی است (هم‌نام با معابد مشرکانه یونان باستان) حضور داشته و دختری خداگونه به نام دایانا (همنام خدای رومی) دائماً به او کمک می‌کند.

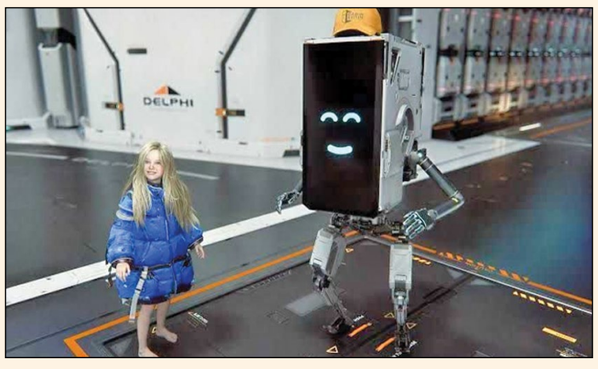
بازی پراگماتا به‌نوعی بازگویی داستان اودیسه هومر است در بستر فضا و تکنولوژی‌های علمی‌تخیلی. بنابراین همان محتوای اومانیستی و کابالیستی اودیسه را نیز به‌خوبی به گیمر منتقل می‌سازد. درواقع بازی پراگماتا یک اودیسه فضایی است.

در بازی «پراگماتا» قدرت تکنولوژیک و خداگونه به دایانا منحصر نیست و رئیس شروران که هشت نام دارد نیز قدرت‌های خاصی را دارا است. دایانا دختری است که قدرت‌های ویژه‌اش را در مسیر خیر استفاده کرده و در یک نگاه ثنوی و شبه بین‌یانگی، هشت، همزاد او، قدرت‌هایش را در مسیر شر استفاده می‌کند. نام بازی پراگماتا که به معنای نتیجه عملی است، از نام همین دو موجود گرفته شده است و محور قصه، پراگماتا، یعنی همین دو هوش مصنوعی خداگونه که یکی باید دیگری را نابود کند.

فردگرایی افراطی

در طول بازی بارها گیمر با دایانا هم‌کلام می‌شود تا ارتباط پدر-دختری به‌خوبی برقرار شود. در یکی از این گفت‌وگوها دایانا به هیو می‌گوید: «من احساس بی‌فایدگی می‌کنم، چون خالق من رو برای چیزی اختراع کرد که در نهایت اون کار رو انجام ندادم و به‌درد خالقم نخوردم.» در اینجا دایانا به دانشمندی که او را ایجاد کرده است اشاره می‌کند. اما هیو در پاسخ به او می‌گوید لزومی ندارد ناراحت باشد و به هرچه دلش می‌خواهد و دوست دارد عمل کند!

در این سکانس به‌راحتی محتوایی فردگرایانه به شکلی افراطی به گیمر منتقل می‌شود. دایانا که به‌دلیل عمل نکردن به دستورات خالقش ناراحت است، با راهنمایی هیو تبدیل به فردی خودمحور می‌شود که باید به هر آنچه دوست دارد عمل کند. بازی‌ساز این‌گونه گیمر را در دوگانه خالق و خود، به خودش ارجاع می‌دهد و میل انسانی را محور تصمیماتش معرفی می‌کند. البته وقتی خداشناسی اثر به‌گونه‌ای باشد که خالق موجودی محدود و زمینی است، طبیعتاً نتایج فلسفه اخلاق اثر نیز مطلوب نخواهد بود.



نوستالژی با زمین

در سکانس‌های متعددی می‌بینیم که هیو با دایانا در مورد کره زمین صحبت می‌کند. در بازی پراگماتا اصرار معتنابهی وجود دارد که زمین به‌عنوان یک یوتوپیا به گیمر معرفی شود. به‌عنوان مثال در یک سکانس بسیار احساسی و جذاب می‌بینیم که هیو با دایانا در مورد دریا در کره زمین صحبت می‌کند و گیمر که حالا در کره ماه به سر می‌برد، کاملاً دلش برای زیبایی‌های کره زمین تنگ می‌شود. همچنین در طول بازی گیمر می‌تواند مثل یک پارک برای دایانا ابزارهای بازی از جمله سرسره درست کند که یادآور یک زندگی عادی در زمین است. درواقع تمام چالش‌های بازی با هدف تعمیر این تأسیسات و بازگشت به کره زمین جلو می‌رود و این‌گونه بازی‌ساز محوریت زندگی زمینی را که محتوایی ماده‌گرایانه است در ذهن گیمر می‌کارد.

مبارزه با فساد آخرالزمانی

گفتیم که در بازی «پراگماتا» شماره هشت برخلاف دایانا به‌دنبال نابودی و پخش فساد (Corruption) است. خالق دایانا و هشت پس از اینکه به بن‌بست رسیده است، به هشت دستور می‌دهد که زمین را نابود کند. ماجرا این است که یک ماده فسادزا و نابودکننده به‌دلیل طمع کمپانی دلفی در آزمایش‌ها تولید شده و همین ماده کم‌کم باعث زوال ربات‌ها و نابودی تکنولوژی درون ماه می‌شود. این ماده تاریک دقیقاً ضد نورانیت و سفیدی است که در تکنولوژی‌های سالم می‌بینیم. شماره هشت طبق دستور خالقش می‌خواهد این تاریکی را به زمین بفرستد، اما هیو به همراه دایانا به‌دنبال نابودی فساد (Corruption) و نجات زمین هستند. از اینجاست که مضمون آخرالزمانی اثر شکل گرفته و هیو و دایانا به منجی زمین تبدیل می‌شوند. گیمر باید بارها با فشردن دکمه ال یک (L1) به‌وسیله قدرت دایانا این تاریکی و فساد را نابود کند. فسادی که ریشه‌اش خالق او است.

وقتی دایانا با هشت روبه‌رو می‌شود، هشت به او می‌گوید باید به خالقمان خدمت کنیم، ما برای خدمت به او خلق شدیم، اما دایانا نمی‌پذیرد و مدعی می‌شود زندگی‌اش را خودش انتخاب می‌کند. این‌گونه سازنده بازی مضمونی گنوسی و کابالیستی را در بازی می‌کارد. تمام بلایای مختلفی که سر گیمر می‌آید زیر سر خالق دایانا و هشت است و حالا دایانا با تخطی از امر خالقش باید جهان را نجات دهد. بازی‌ساز تأکید زیادی کرده تا تضادی بین اراده خالق و دایانا بسازد و درنهایت نشان دهد که برای نجات جهان باید به شکل یک اومانیست، اراده فردی را جاری ساخت و نه آنچه خالق می‌خواهد.

پایان‌بندی و فداکاری هیو

در نهایت دایانا که این نام را از هیو گرفته است و نام واقعی‌اش شماره هفت بود، می‌گوید «من دایانا هستم» و به نابودی شماره هشت و تاریکی موجود در ماه مشغول می‌شود. این‌گونه یک ربات هوش مصنوعی تبدیل به یک فراانسان (Transhuman) شده و با کمک هیو کره زمین را نجات می‌دهد. براساس استدلال‌های دقیق فلسفی اساساً هوش مصنوعی هیچ‌وقت نمی‌تواند به آگاهی برسد. اما در آثار شاخص هنری، مضمونی ضد فلسفی رواج داده شده و هوش مصنوعی نه‌تنها انسان می‌شود، که حتی فراتر از انسان عمل کرده و مثل دایانا قدرتی خداگونه پیدا می‌کند.

دیالوگ‌های نهایی و قاب‌بندی پایانی بازی پراگماتا نیز در مدح زیبایی‌های کره زمین بوده و هیو به عشق کره زمین و البته به‌خاطر حس پدری که نسبت به دایانا پیدا کرده، خودش را فدا می‌کند تا او نجات یابد. در طول بازی کاملاً حس بچه‌داری به گیمر منتقل شده و دایانا علاوه‌بر اینکه یک فراانسان است، به‌خوبی به‌دلیل دخترچه بودنش در قلب گیمر جا می‌گیرد. بازی‌ساز به‌خوبی فناوری نوین را برای بازیگر مقدس و محبوب کرد و در نهایت نیز بازی با نمایی از کره زمین به‌عنوان یوتوپیای انسان‌ها به پایان می‌رسد.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

بازی پراگماتا با هدف ترویج ارتباط وثیق انسان با هوش مصنوعی و تقدیس فناوری مدرن ساخته شده است. یک بازی که تعالی را نه در آسمان و جهان‌های دیگر، که در تکنولوژی مصنوع بشر جست‌وجو می‌کند. در این بازی بشری که به‌دنبال معنا است، لزومی ندارد به سراغ معنویت برود؛ تکنولوژی جای معنویت را گرفته است. قدرت‌های عجیب‌وغریبی که در آثار فانتزی ریشه ماورایی دارد، در بازی پراگماتا کاملاً به تکنولوژی نسبت داده شده و کنش‌های جادوگرانه و پیچیده دایانا به‌عنوان یک ربات-خدای مهربان، در قالب هک‌های تکنولوژیک توسط بازیگر انجام می‌شود. همین دایانا منجی مؤنث جهان است و با نابودی فساد (Corruption) زمین را نجات می‌دهد. تعریف پراگماتا از انسان و هوش مصنوعی مخدوش است و فراانسان را نه موجودات ماورایی، که تکنولوژی حاصل علم مادی بشر معرفی می‌کند. همان‌طور که گفتیم تعالیم مشرکانه باستان در این بازی با رویه علمی‌تخیلی به مخاطب منتقل می‌شود.

در مجموع می‌توان گفت اومانیسم و پاگانیسم به‌عنوان دو مبنای اصلی کابالیسم اساطیری در بازی پراگماتا به‌خوبی رسوخ کرده و در نهایت از جهت فلسفی یک پروپاگاندا با محوریت تقدس تکنولوژی مدرن را برای مخاطب به ارمغان می‌آورد.