
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 «فقط یک توهم»

عادی‌سازی برای بازگشت یهودیان به اروپا

فاطمه قاسم‌آبادی



تقریباً بعد از طوفان‌الاقصی، روند فیلم‌سازی غرب در مورد یهودیان دچار یک سری تغییرات شد. مهم‌ترین قسمت این تغییرات، بیشتر شدن سهم داستان‌های یهودی‌محور در زمان‌های متفاوت بود که به صورت فیلم و سریال درآمد.

بعد از آن می‌توان گفت یک سری آثار تولید شدند که این آوارگان همیشه تحت ستم را به شکل و طریقی به اسرائیل وصل می‌کردند که البته این مدل تولیدات، به‌شدت در چند سال اخیر از جانب مخاطبین پس زده شدند و تلاش‌های تهیه‌کنندگان‌شان برای هم‌ذات‌پنداری با شخصیت‌هایشان هم با شکست مواجه شد.

در حال حاضر که مهاجرت معکوس یهودیان اسرائیلی به کشورهای اروپایی بسیار بیشتر شده است، نوع دیگری از ساخته‌ها در مورد یهودیان بیشتر به چشم می‌آیند که در این ساخته‌ها، یهودیان همچنان مظلوم، آواره و دوست‌داشتنی هستند، منتها بدون هیچ ربطی با قوانین مذهبی یا مخصوصاً با اسرائیل که تداعی‌گر روی پلید و غاصب آن‌هاست!

فیلم «فقط یک توهم» ساخته «اولیویر ناکیچ» محصول سال ۲۰۲۶ کشور فرانسه است. این فیلم زندگی خانواده‌ای یهودی در فرانسه دهه ۸۰ میلادی را به تصویر می‌کشد.

داستان آواره‌های بینوا

داستان فیلم فقط یک توهم، در مورد پسری دوازده ساله به نام وینسنت است که در اواسط دهه ۸۰ میلادی با پدر و مادر و برادرش، در حومه پاریس زندگی می‌کند. وینسنت از قشر متوسط است و پدرش مدتی است که بیکار شده و او باید در خانه‌شان با دعواهای مداوم والدینش، برادر یاغی و عشقش به دختر همکلاسی‌اش که قادر به اعتراف به آن نیست، دست‌وپنجه نرم کند.

زندگی عادی این خانواده ادامه پیدا می‌کند تا اینکه در اواسط داستان یک‌مرتبه می‌بینیم که یک حاخم به اتاق وینسنت می‌آید و او با گذاشتن کیپا بر سرش، تورات می‌خواند!

اینجا متوجه می‌شویم که این خانواده یهودی هستند و بعد از آن ماجرای آوارگی و چگونگی آمدن به فرانسه و... به داستان اضافه می‌شود.

در نهایت وینسنت موفق می‌شود در انتهای داستان عشقش را اعتراف کند و علیه نژادپرستی در فرانسه حرف دلش را بزند و فیلم هم با رفتن او به مراسم جشن تکلیف خودش به همراه خانواده‌اش، کاملاً خوش و خرم و به سبک پایان شاد آمریکایی، تمام می‌شود.

بی‌آزار و دوست‌داشتنی

در فیلم فقط یک توهم، می‌بینیم که همه چیز جوری چیده شده که خانواده ماجرا بسیار معمولی و در عین حال دوست‌داشتنی به نظر برسند و تقریباً تا نیمه‌های داستان که صحنه ورود خاخام به اتاق وینسنت است، هیچ نشانه و نمادی از یهودی بودن این خانواده، به رسم خانواده‌های یهودی (داشتن شمعدان شش شاخه، ستاره داوود یا گذاشتن کیپا در خانه در مواقع مختلف نماز، غذا خوردن و...) وجود ندارد.

این چینش هوشمندانه طوری کنار هم آمده تا اول مخاطب با خانواده وینسنت اخت بگیرد و بعد اعلام شود که آن‌ها یهودی هستند...

جالب است که این خانواده یهودی برخلاف دیگر یهودیان که معمولاً روی یک سری قوانین حساس هستند، هیچ حساسیتی ندارند و تنها مسائل قومیتی و نوستالژی‌های یهودی برای‌شان مهم است.

با توجه به فراگیر شدن حمایت از فلسطین و ضدیت مقاومت با دنیای سرمایه‌داری در فرانسه، ساخت چنین فیلمی آن هم در سال ۲۰۲۶ که اعتراضات ضد اسرائیل به همراه خشم مردم فرانسه از کمبود امکانات، حرف‌های زیادی برای گفتن دارد، قابل توجه است. کاملاً مشخص است که اروپا در حال حاضر دیگر توهمات قوم آواره و تحت ستم را نمی‌خرد و در عین حال یهودیان به خاطر حمایت از اسرائیل به‌شدت منفور شده‌اند و تنها راه آرام کردن احساسات ضد یهودی، انکار قسمت اسرائیل و صهیونیست‌ها است که تا قبل از این معمولاً با افتخار به فیلم‌ها و تولیدات فرهنگی اضافه می‌شد.

جالب است که فیلم فقط یک توهم، اواسط دهه ۸۰ میلادی را به تصویر می‌کشد یعنی زمانی که اسرائیل و غرب مجبور شدند حماس را به رسمیت بشناسند و این گروه مقاومت از همان سال‌ها مبارزه خود را علنی کرد و اخبار زیادی را در آن برهه به خود اختصاص داد ولی در فیلم هیچ نشانه‌ای از مسائل مربوط به دغدغه آن دوران یهودیان وجود ندارد و فیلم تنها روی مسئله نژادپرستی در فرانسه و نگاه منفی مردم نسبت به یهودیان تمرکز می‌کند تا به شیوه‌ای کلاسیک، همچنان آن‌ها را طلبکار از بقیه مردم نشان بدهد.

مذهبی نیستیم!

در فیلم «فقط یک توهم» مخاطبین می‌بینند که این خانواده به ظاهر معمولی و کاملاً غیرمذهبی، سر مسئله‌ای مانند جشن تکلیف پسر کوچک‌شان یک‌مرتبه کاملاً برعکس چیزی می‌شوند که نشان می‌دهند! خانواده وینسنت که رسماً تمام کشور (حرام و حلال یهودیان) را زیر پا می‌گذارند و به حجاب و حیای زنان، پرهیز از مسکرات و... اعتقادی ندارند، به خاطر جشن تکلیف پسرشان از مدت‌ها قبل دغدغه دارند که چطور باید این مراسم را اجرا کنند! مادر و پدر وینسنت خودشان را عرب زبان‌هایی آمده از کشورهای مسلمان معرفی می‌کنند ولی در عمل می‌بینیم که فرهنگ زندگی آن‌ها هیچ شباهتی به یهودیان عرب زبان ندارد و از طرف دیگر هیچ وابستگی به مذهب هم ندارند و در یک کلام سبک و دیدگاه زندگی آن‌ها، بیشتر شبیه صهیونیست‌ها است که یهودی بودن را تنها در قومیت و تعصب روی نوستالژی‌ها می‌دانند، تا دینی که از طرف خدا آمده و باید به دستورات و شریعت آن عمل کنند.

به سبک کلاسیک یهودیان

در فیلم «فقط یک توهم»، می‌بینیم که به رسم فیلم‌های دیگری که در مورد زندگی یهودیان است، در این فیلم هم تمام نقش‌های اصلی را یهودیان بازی می‌کنند و بازیگرانِ فیلم از جمله «لوئیس گلر»، «کمیل کوتین»، «سیمون بوبیل» و... همگی یهودی هستند.

فیلم «فقط یک توهم»، کاملاً به قوانین فیلم‌های هالیوودی در مورد یهودیان پایبند است و از ابتدا تا انتهای شادش، پله‌پله همان کدها را اجرا می‌کند و شباهتی به فیلم‌های سبک اروپایی ندارد. نکته قابل‌توجه فیلم، بازگشت به دوران خوش اروپا است که در حال حاضر هم به نوعی دعوت به آرامش مردم را به همراه دارد و هم در مورد یهودیان مثلاً قرار است به مخاطبین القا کند که روزگاری در همان دهه‌های خوش و خرم، باز یهودیان در فرانسه مورد نژادپرستی قرار می‌گرفتند... «فقط یک توهم» از منتقدین غربی نمرات بسیار بالا و اغراق‌آمیزی دریافت کرد ولی در بخش مخاطبین این فیلم، نمرات کاملاً متوسطی را از آن خود کرد.

با توجه به بازخوردها می‌توان این‌طور گفت که «فقط یک توهم»، سعی داشت توهم روزهای خوش را برای مردم فرانسه زنده کند و در کنارش حس خوب و فراموش شده مخاطبین را به نفع یهودیان برانگیزد ولی در نهایت آن‌طور که باید مورد توجه مخاطبین قرار نگرفت و ماجرای تکراری خانواده یهودی بامزه و بینوایش را نخریدند.

گفت‌وگو با «رضا حتمی‌وفا» تهیه‌کننده مجموعه «با عرض معذرت۲»

تلاش کردیم «ترامپ» را از هیولا به یک دلقک تبدیل کنیم





تصویرروز-

برنامه طنز آیتمی «با عرض معذرت» توانست در دوران پخش خود، با تلفیق سرعت‌عمل رسانه‌های نوین و در قالب تلویزیونی، رکوردهای کم‌نظیری در جذب مخاطب و بازخوردهای فضای مجازی ثبت کند. سیدرضا حاتمی‌وفا تهیه‌کننده این اثر، در این گفت‌وگو، از چالش‌های عبور از محافظه‌کاری، تنظیم دُز نقد با پشتوانه تجربه ژورنالیستی، رکوردشکنی‌ها و پاسخ به انتقادات در پیرامون نحوه هجو و اعتبارزدایی از چهره پوشالی ترامپ می‌گوید.

***

– امروزه سرعت تولید کلیپ‌های طنز در شبکه‌های اجتماعی بسیار بالاست و رقیب سرسختی برای تلویزیون محسوب می‌شود. با توجه به اینکه بخشی از تیم شما از فضای رسانه‌ای و مجازی می‌آیند، چگونه تلاش کردید تا در «با عرض معذرت» میان سرعت عمل در واکنش به اتفاقات روز و رعایت استانداردها و خطوط قرمز تلویزیون تعادل برقرار کنید؟

یک دلیل اینکه طنز آیتمی را انتخاب کردیم اصلاً همین بود. ما تجربه کار جدی در فضای مجازی داشتیم و می‌دانستیم چه فرمتی در فضای مجازی جواب می‌دهد. انتشار و دیده‌شدن در فضای مجازی به اندازه آنتن برای ما مهم است. این را ما مزیت خودمان می‌دانیم. البته این به معنای اینکه روی ترند فضای مجازی جلو برویم نیست. نگاه‌مان این نبود که چون فلان شوخی‌ها در فضای مجازی جواب داده حالا همان‌ها را عیناً بیاوریم در تلویزیون تا جواب بگیریم؛ نه. اتفاقاً روی این قضیه خیلی حساس بودیم که این‌طور نشود. منظور من از توجه به فضای مجازی بیشتر فرم است. قصه‌های کوتاهی که در ۵ دقیقه تمام می‌شود و مخاطب می‌تواند در همین مدت کوتاه با داستان آیتم ما همراه شود. یک ویژگی دیگر این مدل نیز همین واکنش سریع بودن آن است.

ما در آغاز جنگ رمضان سر ضبط بودیم و پروژه متوقف شد. بعد از آتش‌بس سریعاً ۲۰ آیتم دیگرِ اتاق بیضی یا همان ترامپ را با مضامین جنگ رمضان و تنگه هرمز نوشتیم و به تولید رساندیم. بیشترین بازخوردها هم متعلق به همین آیتم‌ها بود. البته این واکنش سریع بودن از کیفیت کار کم نکرد. دکور از قبل موجود بود، شخصیت‌پردازی‌ها نیز از قبل انجام شده بود و ما صرفاً به متن جدید نیاز داشتیم که با توجه به انگیزه نویسنده‌ها برای هجو آن مردک، کار دشواری نداشتیم.

درخصوص خطوط قرمز هم مسئله خاصی نبود. از تقریباً ۱۸۰ آیتم فقط دو مورد در پخش به مشکل خورد که در آن دو مورد هم حق با سازمان بود. باقی با حداقل و یا بدون هیچ ادیتی روی آنتن رفت. البته که اسیر محافظه‌کاری هم نشدیم. در این دو فصل در عرصه داخلی خیلی صریح نقدهایمان را بیان کردیم. یک بازخورد من، هم در فصل یک و هم در فصل دو این بود که به ما گفتند شما چطور توانستید این حرف‌ها را با این صراحت بزنید. در این مقوله تجربه ژورنالیستی اعضای تیم هم خیلی کمک کرد. ما یعنی سرپرست نویسنده‌ها، ناظر کیفی و خود بنده در روزنامه‌ها و مجلات و عرصه مستند و... تجربه کار ژورنالیستی داشتیم و خب نقد هم یکی از ارکان ژورنالیسم است و ما سال‌ها با نقد و ملزوماتش سر و کله زده‌ایم. تیم می‌دانست دُز نقد را چگونه باید تنظیم کند تا نقض غرض نشود. شاید البته در نقاطی هم از دست‌مان در رفته باشد ولی انصافاً همه تیم مراقب بودند که به جای درست کردن ابرو، چشمی را کور نکنیم.

– استقبال مردم از برنامه چطور بوده؟

لااقل در مواردی که برای ما قابل رصد بود، استقبال خوب بود. ما در ایام پخش در سامانه ۱۶۲ پر بازخوردترین کار نمایشی سازمان بودیم و روابط عمومی سازمان هم چندبار این را اعلام کرد. در همان چند قسمت اول، معاونت فضای مجازی سازمان اعلام کرد که سومین سریال پربیننده در فضای مجازی هستیم. فقط در صفحه اینستاگرام خودمان، بیش از ۴۸ هزار کامنت داشتیم. بیش از ۵۰ میلیون بازدید و ۸ میلیون و پانصد هزار مخاطب یونیک هم ویدئوهای ما را دیدند. ۲۰۰ هزار عضو در اینستاگرام جذب کردیم و در پلتفرم‌ها هم جمعاً ۵۰ هزار مخاطب داشتیم. این آمار برای یک کار نمایشی کم‌نظیر است. این جدای بازدید سایر صفحاتی است که خودشان کار را برش می‌زدند و منتشر می‌کردند. طبق آمار مانیتورینگ ما بیش از ۲ هزار و ۸۰۰ رسانه ریز و درشت محتوای با عرض معذرت را پوشش داده بودند.

– با وجود این استقبال اما برخی از منتقدان و اهالی رسانه نگاهی انتقادی دارند، به‌ویژه درباره نحوه ترسیم ترامپ در قالب کاراکتری با لهجه مشهدی. انتقاد این است که این نوع ترسیم ترامپ، چهره‌ای مظلوم و بامزه از او در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند و واقعیت اهریمنی و ضدبشری ترامپ را کاسته است! پاسخ شما به این انتقاد چیست؟

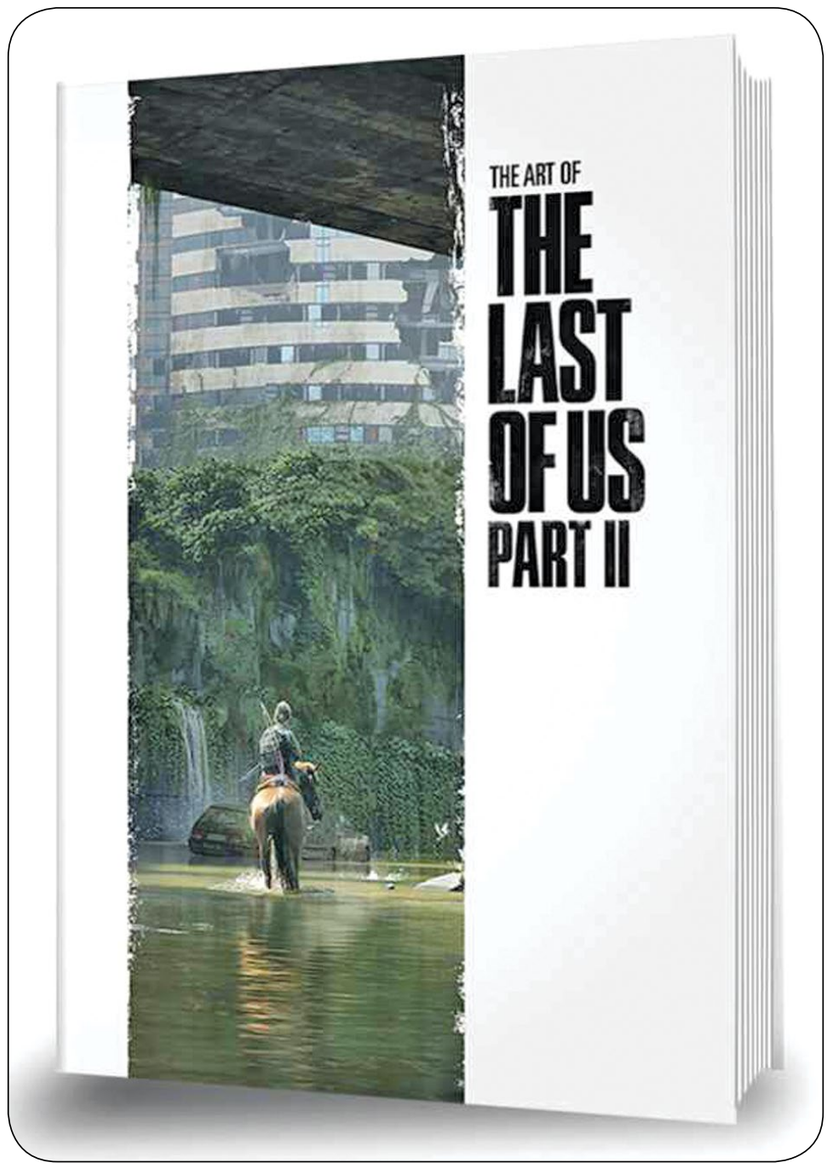
به این دغدغه از ابتدا توجه داشتیم و در جلسات درباره آن صحبت کرده بودیم. دلیل اینکه کارکتر به لحاظ فرمی از کارکتر اصلی ترامپ فاصله گرفته هم همین است. لهجه داشتن و برخی از رفتارهای بازیگر ترامپ، نسبتی با کارکتر رئیس‌جمهور آمریکا ندارد. تصمیم کارگردان این بود که بازیگر، کپی کارکتر نباشد صرفاً. این کمک می‌کرد یک فاصله‌ای ایجاد شود. بالاخره ما قصد داشتیم مجموعه‌ای از رفتارها و خصوصیات ترامپ را هجو کنیم و تمرکز ما نیز روی اعتبارزدایی از ژست و فیگوری بود که ترامپ برای ما و جهان می‌گرفت. ترامپ خیلی دوست داشت که ما از او بترسیم و با هر مصاحبه و توییتش بالا و پایین شویم و ما دقیقاً اینجا بود که گفتیم جدای اینکه از ترامپ نباید ترسید، باید هجوش هم کرد. کسی که می‌گوید من پادشاه جهانم و هر کاری می توانم بکنم و همه باید از من بترسند باید بی‌رحمانه هجو شود تا این ابزار از دست او گرفته شود. ترس، ابزار جنگی ترامپ و جبهه کفر است و ما دقیقاً مقابل این تاکتیک ایستادیم. وقتی می‌گوید من شما را به عصر حجر برمی‌گردانم و دنبال ایجاد ترس است ما باید به او جواب تحلیلی بدهیم؟ ابزار ما هجو و طنز است و سعی کردیم کمک کنیم مردم بیش از پیش این دلقک را جدی نگیرند و آن را «هو» کنند. البته مخاطبان دیگری هم داشتیم که آیتم ترامپ برای آنها کارکرد خودش را داشت. کسانی هستند که ترامپ در ذهن‌شان به‌عنوان یک بیزینس‌من موفق و خودساخته و یک آدم باهوش تثبیت شده و نیمچه هیبتی برای او قائل بودند. خب سعی کردیم با هجو این هیبت را بشکنیم. از این تیپ مخاطب در فضای مجازی زیاد داشتیم. یک مخاطبی هم بود که معتقد بود ترامپ، عموترامپ است و می‌خواهد بیاید او را نجات دهد. ما از اینها کم فحش نخوردیم! می‌رفتند در دایرکت بازیگران و آنها را می‌ترساندند. خب سعی کردیم با کارمان حال اینها را هم حسابی بگیریم!

در کل ما سعی کردیم رذالت و خباثت رئیس یک قدرت سیاسی نظامی را در قالب یک احمق بازنده نشان دهیم. برخی می‌گفتند کارکتر شما ایجاد سمپاتی می‌کند اما ویژگی مثبتی در ترامپ با عرض معذرت وجود ندارد که مخاطب با آن احساس سمپاتی کند. یک کارکتر خودشیفته، هَوَل، قمارباز، دمدمی‌مزاج و کاسب جایی برای دوست داشته‌شدن ندارد. در انبوه بازخوردهایی که از مخاطب داشتیم هم، چنین بازخوردهایی نداشتیم. حالا قطعاً بی‌اشکال هم نبودیم. دغدغه دوستان واقعاً محترم است و می‌دانیم که از سر دلسوزی بیان شده. ما نیز مدام در حال گفت‌وگو با اهل فن هستیم تا اگر کارمان نقصی دارد در ادامه حلش کنیم.

نقد بازی «آخرین بازمانده از ما۲»

نسبیت اخلاقی در پسا آخرالزمان

مسیح عرفان



بازی لست‌آف‌آس۲ (آخرین بازمانده از ما ۲) با نمره ۹۳ از متاکریتیک و فروش فوق‌العاده‌اش یکی از پرمخاطب‌ترین بازی‌های ویدیویی تاریخ است. این بازی توسط کمپانی اختاپوسی ناوتی داگ تولید شده است.

ژانرهای بازی «آخرین بازمانده از ما ۲» شامل اکشن، تیراندازی سوم شخص، ماجراجویی ترسناک، آموزشی، مخفی‌کاری و بقا است.

در بخش سینمایی نیز ژانرهای بازی شامل ترسناک، سبک زندگی، درام دوستانه، پسا آخرالزمان زامبی و اکشن است.

پیش از این در مقاله‌ای مستقل به نقد و بررسی قسمت اول لست آف آس پرداختیم. در این مقاله به تحلیل کامل قسمت دوم این بازی مبتنی بر روش فنی- حکمی خواهیم پرداخت.

سبک زندگی هالیوودی

بازی «آخرین بازمانده از ما ۲» به شکل پررنگی در حال ترویج سبک زندگی هالیوودی است. عادی‌سازی و تبلیغ همجنس‌بازی و مصرف موادمخدر در قالب دوستی‌های شخصیت اصلی بازی، در سکانس‌های متعددی وجود دارد. اساساً یکی از مضامین اصلی بازی مربوط به همجنس‌باز بودن اِلی قهرمان بازی است و بازی‌ساز با استفاده از ترفندهای هنری توانسته این عمل شنیع را به خوبی در تار و پود داستان قرار دهد و آن را در چشم مخاطب جذاب جلوه دهد.

ورود به جزئیات فرمی اثر به‌دلیل انتشار عمومی مقاله برای هر رده‌بندی سنی ممکن نیست، اما به‌عنوان مثال بازی‌ساز با چندین نمای نزدیک از چشم‌های شخصیت‌ها، احساس‌شان نسبت به همدیگر را به خوبی به بازیگر منتقل می‌کند و روابط نامشروع را با روشی فریبنده برای مخاطب با استفاده از تکنیک‌های داستان‌نویسی جذاب جلوه می‌دهد. همچنین مصرف موادمخدر (ماریجوانا) در سکانس‌های دوستانه به‌طور پررنگ و با تمام جزئیات نشان داده می‌شود تا سبک زندگی هالیوودی را در فضای پسا آخرالزمانی اثر ابزاری برای لذت بردن از زندگی نشان دهد!

پروپاگاندای یهودی

یکی از شخصیت‌های منحرف بازی (به نام دینا) یهودی است. در ابتدای بازی وارد یک کنیسه می‌شویم و دینا که یک دختر یهودی است به توصیف تورات و دعاهای یهودی پرداخته و حتی با هدف تبلیغ هولوکاست دیالوگ‌های مهمی را بیان می‌کند. فضای درون کنیسه نیز به خوبی طراحی شده و گیمر نمی‌تواند به هیچ بخشی از این محیط تیراندازی کند تا قداست این مکان حفظ شود. دینا فضای پسا آخرالزمانی بازی را به دوران هولوکاست و حتی تفتیش عقاید قرون وسطی تشبیه کرده و می‌گوید یهودیانی همچون او در زنده ماندن در بحران‌ها خیلی خوب عمل می‌کنند. این‌گونه بازی‌ساز یهودی و اسرائیلی بازی، نیل دراکمَن، علاوه‌بر اینکه با پررنگ کردن درونیات این شخصیت همجنس‌باز بودنش را نیز رواج می‌دهد، با تولید یک پروپاگاندای تمام‌عیار به نفع مظلوم‌نمایی یهودیان دین خود را به نژادش ادا می‌کند. ترویج نوعی یهودیت اباحه‌گر و سکولار با چاشنی مظلوم‌نمایی از مضامین پر تکرار هالیوودی است. در حالی که امروزه شاهد نسل‌کشی و غصب سرزمین فلسطین توسط بخش زیادی از یهودیان در سرزمین مقدس هستیم، بازی لست‌آف‌آس۲ از همجنس‌بازان یهودی یک دوست مهربان می‌سازد تا گیمر را فریب دهد.

رؤیای آمریکایی

سکانس‌های متعددی از بازی طوری چیده شده تا بازیگر در وضعیت پسا آخرالزمانی بازی، با نظم پیشین جهان نوستالژی شدیدی پیدا می‌کند. به‌عنوان مثال وقتی وارد بانک می‌شویم، شخصیت‌ها راجع به اینکه اگر پول داشتند و وضعیت جهان این‌گونه به هم نریخته بود صحبت می‌کنند و فانتزی‌های خودشان را در مورد جهان بدون زامبی بیان می‌کنند. یا در سکانسی دیگر به یک نمایشگاه کُمیک وارد می‌شوند و با مطالعه کمیک‌ها و کارت‌های ابرقهرمانان آرزوی یک زندگی عادی در آمریکا را بیان می‌کنند. همچنین در یک سکانس می‌بینیم که وقتی اَبی و اوئن وارد یک آکواریوم بزرگ می‌شوند، حسرت می‌خورند که کاش پیش از فاجعه زندگی می‌کردند.

این سکانس‌ها در بازی با هدف ترویج رؤیای آمریکایی ساخته شده است. در واقع بازی مدعی است همین زندگی فعلی انسان غربی در بستر تکنولوژیک و فرهنگی موجود، آرزویی است که در دورانی دیگر بسیار دور از دسترس به نظر می‌رسد. پررنگ کردن لذت‌های سطحی غرب امروز و ساختارهای سرگرم‌کننده‌اش با هدف ترویج هدف زندگی ماده‌گرا صورت می‌گیرد تا افق دید گیمر به جای حرکت و رشد در جهان‌های موازی، زندگی حیوانی در همین جهان باشد.

توجیه جنایت

روی دیگر سکه در این بازی توجیه جنایت است. به این شکل که اولاً تمام لذت و جذابیت بازی در کشتن دشمنان با ابزارهای مختلف و سپس غارت وسایل آنان خلاصه شده است. گیمر در طول بازی در حال کشتن دشمنان و لذت بردن از این چرخه گیم پلی است و همین جذابیت او را تا پایان بازی می‌کشاند. بنابراین یک حس متناقض در گیمر ایجاد می‌شود که در روند قصه و بعضی ابعاد طراحی بازی، ما از کشتن دشمنان ناراحت می‌شویم، اما هم‌زمان هدف بازی و جذابیت آن نیز در گرو کشتن همان افراد است. این تضاد حسی با هدف ترویج نوعی نسبیت اخلاقی در بازی قرار گرفته است.

نسبیت اخلاقی

اخلاق نسبی به رویکردی در فلسفه اخلاق می‌گویند که فعل اخلاقی و غیر اخلاقی هیچ ملاک مشخصی ندارد و هر کس نسبت به میل و منافعش می‌تواند کاری را اخلاقی یا غیراخلاقی بداند. در بازی «آخرین بازمانده از ما ۲» درگیر یک قصه انتقام‌جویانه می‌شویم. جوئل در نسخه اول بازی چند پزشک را کشته که یکی از آن‌ها پدر اَبی شخصیت جدید نسخه دوم است. به همین دلیل او با نفرت تمام جوئل را می‌کشت و الی برای انتقام‌گیری از ابی به‌دنبال او می‌رود و تمام دوستان ابی را به قتل می‌رساند. بازی‌ساز فلش بک‌ها و بخش‌های مختلف قصه را طوری قرار داده که گیمر هم با اَبی و دوستانش هم‌ذات‌پنداری پیدا کند و هم با الی همراه شود. فلش بک‌هایی که با محوریتِ پدر ابی و جوئل در بازی قرار گرفته است همین حس نسبیت را کاملاً منتقل می‌کند. گویا هم جوئل حق دارد که به خاطر نجات الی پدر ابی را بکشد و هم پدر ابی به‌دلیل مهربان بودنش (که حتی حاضر نیست یک گورخر هم کشته شود) شخصیتی است که پس از کشته شدنش توسط جوئل، گیمر را متأثر می‌کند. در یک سکانس سینمایی مهم می‌بینیم که اَبی وقتی جسد پدرش را می‌بیند به‌شدت متأثر شده و گریه می‌کند. بلافاصله فیلم‌ساز به قتل جوئل کات می‌زند و کاملاً محتوایی به نفع کشته شدن جوئل توسط ابی می‌سازد. ایجاد این حس در تضاد با حس منفی عظیمی است که در ابتدای بازی و از دریچه ذهن الی شاهدش هستیم.

این تضاد احساسی در تمام بازی وجود دارد. مثلاً در بخشی از بازی با الی به یک بیمارستان می‌رویم و همه افراد را می‌کشیم، سپس در قالب یک فلش‌بک مسیری را با اَبی طی می‌کنیم، به همان بیمارستان رفته و با تک تک افرادی که آنجا هستند رفیق می‌شویم و حس خوبی از آن‌ها می‌گیریم. اینکه پیش از این همین افراد را توسط الی کشته‌ایم حس پیچیده و عجیبی برای گیمر می‌سازد که در راستای همان نسبیت اخلاقی است. کشته‌شدن نورا، مَنی، مِل و دیگر دوستان ابی نیز در همین جهت در بازی قرار گرفته است. بازی‌ساز گیمر را در ابتدا مجبور به کشتن این افراد کرده و سپس برای همان‌ها مرثیه‌ای می‌سراید تا بگوید این چرخه انتقام هیچ منطقی ندارد تا محتوایی ضد انتقام بسازد.

اساساً در بازی «آخرین بازمانده از ما ۲» هیچ افق معنوی وجود ندارد و وقتی ملاکی متافیزیکی برای اخلاق موجود نباشد، طبیعتاً ملاک فعل اخلاقی سلیقه هر فرد انسانی خواهد بود، همان رویکردی که در «آخرین بازمانده از ما ۲» شاهدش هستیم و نتیجه مستقیم نگاه مادی‌گرایانه به جهان است. به همین دلیل بازی‌ساز با پررنگ کردن عواطف انسانی سعی می‌کند به دو طرف دعوا حق بدهد تا از خشونت بیشتر جلوگیری کند.

تخریب پرستش و دین

لازم به ذکر است که در بازی «آخرین بازمانده از ما ۲» یک دین هم وجود دارد. این دین «آیین سرافیت‌ها» نام دارد که پیامبر و معبدی مخصوص به خود را نیز دارا است. سرافیت از کلمه سِراف و سرافیم در عبری گرفته شده که از نام‌های فرشتگان است. این دین هیچ واقعیت متافیزیکی ندارد و یک فرقه متعصب حول محور یک زن است. در اولین برخورد با این فرقه دو نفر را نجات می‌دهیم که توسط اعضای این دین به‌شدت شکنجه دیده‌اند و پس از یک مبارزه طولانی با اعضای فرقه متوجه می‌شویم که این دو نفر از اعضای فرقه بودند اما با دلیل‌های واهی مثل کوتاه کردن مو تکفیر شده و فراری شده‌اند. البته بازی‌ساز در این بخش نیز نوعی محتوای همجنس‌بازانه و کوئیر را می‌سازد و یکی از فراری‌ها را دارای اختلال هویت جنسی معرفی می‌کند تا گیمر برای او ترحم پیدا کرده و محتوای ضد اخلاقی به نفع یک زن مردنما ساخته شود.

گروه سرافیت‌ها به‌شدت در سکانس‌های مختلف از ادبیات دینی بهره می‌برند. به‌عنوان مثال اعضا رئیس فرقه را پیامبر خطاب کرده و از او طلب بخشش می‌کنند. همچنین مجسمه‌های کوچکی از پیامبرشان را ساخته و وقتی یکی از اعضای گروه‌شان می‌میرد می‌گویند او به نزد پیامبر رفته است. همچنین در سکانس‌های دیگر می‌بینیم که سرافیت‌های بی‌رحم دائماً از خدای‌شان طلب راهنمایی کرده و بازی هم به‌دلیل ماتریالیستی بودن هیچ کدام از باورهای متافیزیکی آنان را تأیید نمی‌کند. بلکه نسبت به ادبیات دینی حس انزجار می‌سازد.

بازی‌ساز اسرائیلیِ «آخرین بازمانده از ما ۲» ادبیات دینی را با خشونت افسارگسیخته و جهل عمیق سرافیت‌ها گره زده و مخاطب را از هر نوع بندگی و حس عبودیت بیزار می‌کند. تخریب سبک زندگی دینی در کنار پروپاگاندای مظلومیت یهودیان نشان می‌دهد که سازنده بازی نه‌تنها هیچ علقه‌ای به ادیان توحیدی نداشته، بلکه ضد هر نوع عمل دیندارانه است. البته در این بین به نژاد یهودی خودش نیز ادای دین می‌کند تا نگاه صهیونیستی خودش را فریاد بزند.

جنگ نهائی و اخلاق نسبی

بین دو گروه سرافیت‌ها و وولوز جنگ بزرگی شکل می‌گیرد. ما نیز به همراه دوستان وارد جنگ می‌شویم اما طرفدار هیچ کدام نیستیم. در شهر می‌بینیم که دو طرف جنگ در حال سلاخی همدیگر هستند و هدف ما این است که خودمان را نجات دهیم و هیچ کس دیگری برای‌مان اهمیت ندارد. این نوع نگاه به جنگ نتیجه مستقیم نسبی‌گرایی اخلاقی بازی است. در بخشی از همین مرحله که مربوط به جنگ است، با یک جنگجو که هیکل بزرگی دارد درگیر می‌شویم و او مثل یک دیو حتی پس از ضرباتی که با چاقو به وی می‌زنیم دنبال‌مان می‌کند تا ما را بکشد. این‌گونه بازی‌ساز از جنگ و جنگاوران هیولاهایی می‌سازد که فقط باید از آن‌ها فرار کرد و طرف هیچ کس را نگرفت.

البته همان‌طور که می‌دانیم این رویکرد نسبی‌انگارانه کاملاً به نفع تجاوزکاران است؛ به‌عنوان مثال امروزه در جهان جز محور مقاومت، تمام کشورها در رده‌های سیاسی و نظامی (و نه مردمی) یا حامی اسرائیل هستند یا در قبال جنایاتش سکوت می‌کنند. همین رویکرد فردگرایانه در اخلاق منجر به تربیت انسان‌هایی منفعل و خودمحور می‌شود که حتی در مقابل نسل‌کشی مردم غزه نیز تغییری در رفتارش دیده نمی‌شود. «آخرین بازمانده از ما ۲» نیز به جای اینکه واقعیت و ریشه جنگ‌ها که طمع سیاستمداران است را نشان دهد، هر دو طرف را محکوم کرده و گیمر را به سمت خودگرایی افراطی سوق می‌دهد و در قالب اخلاقیات شخصیت‌هایش و ماموریت‌های بازی می‌گوید حتی در صورت وقوع چنین فجایعی، فقط به فکر خودت باش!

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

بازی «آخرین بازمانده از ما ۲» همان محتوای قسمت قبلی را در قالب یک قصه صریح‌تر و جذاب‌تر ارائه می‌دهد. به‌دلیل مبانی ماده‌گرایانه، تخریب نگاه دینی و ترویج سبک زندگی هالیوودی با تمرکز بر همجنس‌بازی، باید نوعی نسبیت اخلاقی را رواج دهد تا منظومه فکری الحادی که مد نظرش است را به خوبی منتقل کند. اینکه در پایان بازی می‌بینیم که جوئل باز هم حاضر است برای نجات الی چنین جنایتی را مرتکب شود حاوی همین مفهوم است که محور هستی من انسانی است، اگر من تصمیمی می‌گیرم و به نظرم درست است حقیقت نیز همان است که «من» می‌اندیشم. هر چیزی از دید هر کسی می‌تواند حقیقت پیدا کند و اگر هم گاهی تضاد منافع پیش بیاید، چاره‌ای جز اعمال حداکثری خشونت نیست. اما همان خشونت در نهایت به خود ما برمی‌گردد. پس هم امری جذاب و مفید است و هم رفتاری ترسناک و زننده. جمع‌بندی بازی نیز این است که برای رضایت خاطر خودت اگر دشمنت به خاک سیاه نشست، او را ببخش تا ذهن و زندگی‌ات آزاد شود.

نگاه خاکستری «آخرین بازمانده از ما ۲» به همه چیز و همه کس در نهایت هویتی پست مدرن و سیال برای گیمر می‌سازد که هیچ مبنای فکری مشخصی را دنبال نکند. هدف از این مسئله تربیت انسان‌هایی است که در موج‌های گوناگون رسانه‌ای و سیاسی در اکثریت غرق شده و جز منافع شخصی خود به دیگری فکر نکنند. این همان ذات تفکر کابالیستی است که انسان را محور هستی قرار داده و نفس انسانی محور همه چیز خواهد بود.

«آخرین بازمانده از ما ۲» فساد انسانی را پیش فرض گرفته و در نگاهی تاریک به انسان، فردگرایی افراطی را پیشنهاد می‌کند. ترویج همجنس‌بازی از عناصر مهم همین تفکر است که زیست جنسی انسان را در روابطی تاریک فرو می‌برد و باعث نابودی ذات او می‌شود. این در حالی است که براساس تفکر الهی اتفاقاً انسان‌ها باید با کنترل شهوت و غضب تحت عقلانیت، به خودکنترلی برسند. در این منطق رفتارهای انسانی در جهان دیگر بازتاب خواهد داشت و انسان باید با حرکت در مسیر سلوک و عرفان، خودش را اصلاح کند تا مسیرش در جهان‌های دیگر هموار شود. طبیعتاً «آخرین بازمانده از ما ۲» به‌دلیل مبانی ماتریالیستی از این عمق بی‌بهره بوده و در کنار ترویج نسبیت اخلاقی و رفتارهای شیطانی، خشونت افسارگسیخته فردی را به‌دلیل مضراتش برای زندگی دنیوی انسان تا حدی نفی می‌کند و احساساتی متناقض نسبت به خشونت در وجود گیمر می‌کارد.