یکشنبه ۲۲ تیر ۱۴۰۴
۰۱۱۴
شماره ۴۴۵۷
FARHIKHTEGANDAILY.COM
FARHIKHTEGANONLINE

فصل سوم سریال مهم «بازی مرکب»
جمع‌بندی کاملی از تصویر واقعی سرمایه‌داری حاکم بر دنیاست

خشونت بازی لیبرالیسم

محمدحسین سلطانی
سردبیر

«ایلان ماسک این روزها همه جا هست، نه؟ همه در باره‌اش حرف می‌زنند. نه‌تنها رئیس یک شرکت بزرگ تکنولوژی است که تقریباً جهان را کنترل می‌کند، بلکه خودش را هم شومن می‌داند. بعد از نوشتن فصل سوم، با خود مگفتم: خب، بعضی از VIP ها واقعاً یک جورهایی شبیه ایلان ماسک هستند. «این هاصحبت‌های هوانگ دونگ هیوک است. کارگردان اسکوید گیم، اثری که فصل اولش یک اینکار بود. اینکاری نمایین که سعی داشت، جامعه تحت سرمایه‌داری را در یک بسته کوچک نشان دهد. فصل سوم اسکوید گیم ساخته می‌شود. مسئله‌اش نسبت به دو فصل قبل تر تغییر کرده؟ بله. آیا داستان درباره یک بازی است؟ آیا مسئله اسکوید گیم فقط یک بازی است؟ فصل سوم می‌گوید خیر. موضع اسکوید گیم قرار گرفتن در شنیع‌ترین مرتبه انسانیت و رفتن به سمت اوج مرتبه آدمیزادی است. چقدر در نمایش این موضوع موفق است؟ باید در باره‌اش حرف زد. چقدر موافق سرمایه‌داری یا ضد آن است؟ در باره آن هم باید حرف زد. خب، از کجا شروع کنیم؟

اقدام واکنشی بازی مرکبی

«بازی مرکب» حاصل وضع موجود است. این یعنی بی‌خیال لامانی و لامکانی. در فصل اول، کره و جامعه کره‌ای مسئله است؛ اما در فصل دوم و سوم و جه بین‌المللی پیدا می‌کند. بازیگرها کره‌ای می‌شوند؛ اما نداستاگران بازی بین‌المللی. حالا گارگردان تقدش خریدار پیدا کرده و نامزدیی که می‌خواهد به سرمایه‌داری بدهد جهانی‌تر شده. چرا؟ چون کارگردان «بازی مرکب» را گستره‌تر از جزیره می‌داند و می‌خواهد قصه را تعمیم‌پذیرتر کند. این اتفاق از دو جهت قابل بررسی است. اول آنکه جزاکارگردان به دنبال تعمیم‌پذیری است و دوم اینکه چرا اصلاً «بازی مرکب» خریدار پیدا می‌کند؟

«بازی مرکب» به شکل عریانی نامزاً می‌گوید، به جمله کسانی؟ از سرمایه‌دار گرفته تا هر کسی که در این وضعیت زیست می‌کند. از قطریی که بازی را پذیرفته‌اند تا سرمایه‌دارهای نقاب به چشمی که در وی‌آی‌پی نشسته‌اند و بازی را تماشا می‌کنند. صراحت و این خشونت آشکار که حتی و جودوگر آزاراه و خود آزادانه پیدا می‌کند پس از مدتی در مالایز می‌شود و به عنوان و جه ثابت سریال بدل می‌شود. کارگردان از این صراحت استفاده می‌کند تا انزجار مخاطب را نسبت به شرایط پیش ببرد. این اتفاق دو پیامد به همراه دارد، مخاطب هم به دلیل خشـــونت آشکار و تولید هیجان با اثر همراه می‌شود و هم به دلیل خشونتی که علیه شخصیت‌های منفی (سرمایه‌دارها و قفرای موافق ادامه بازی) اعمال می‌شود. خشم علیه سرمایه‌داری موضوع جدیدی نیست؛ اما اینکه با این حجم از خشونت و باصراحت اتکاشت را به‌طرف سرمایه‌داری بگیری که هر پیشی را نمی‌دانی فقط می‌دانی که وقتی یا هم صحبت می‌کنند کره‌ای حرف نمی‌زنند و انگلیسی زبان هستند نشان می‌دهد که تو به دنبال تعمیم‌پذیر کردن اثرت به تمام جهان هستی و می‌خواهی نارسا گویی و این خشم را در عرصه بین‌المللی نمایش بدهی. هوانگ دونگ هیوک در فصل شنیع‌ترین مرتبه انسانیت و رفتن به سمت تعمیم‌پذیر کردنش نرفت؛ اما وقتی با منطق بازار مواجه شد و شرایط را مناسب دید هم لحنش را بر ضد سرمایه‌داری شدیدتر کرد و هم قصه را عمومیت داد. آمدن ترامپ هم مزید بر علت شـــد و حالا فحاشی مستقیم در برابر سرمایه‌دار موضوعیتش جدی‌تر می‌شود.

اصلاً «بازی مرکب»، حاصل وضعیت حاکمیت ترامپ‌ها بر جهان است، یعنی وقتی یک طرف بازی اگه‌مایی مثل او و ایلان ماسک قرار می‌گیرند، طرف دیگر بازی هم زمانش را با همان‌ها تنظیم می‌کند؛ اما نکته اینجاست که واکنش هوانگ دونگ هیوک همان قدری که متأثر از شرایط کنونی جهان است و نامزاگویی به سرمایه‌دار، مدل نقد شرق آسیایی را نیز در دستورکار قرار داده. نقدی که جدای از مورد حمله قراردادن دیگری، خود را هم در انجام قرار می‌دهد و خود را به‌مثابه حاعی طبقه فقیر درگیر می‌کند. او انسان را محکوم شرایط می‌داند و او در چنین موقعیتی طبقه کارگر را هم مقصر می‌شمارد. اگر در «بازی مرکب» طبقه سرمایه‌دار جانی و لذت‌طلب و دگرآزار است، در طبقه فقیر هم اغلب آدم‌ها، منفعت‌طلب، طمع‌کار و خودآزار هستند. سرمایه‌دارها به جان هم نمی‌افتند! اما فقرا چرا؟ دموکراسی بیشتان چیزی شبیه به شوخی است و قرار نیست هیچ‌کس از این بازی منتفع شود جز آن کسی که از الطاف گردانند بهره‌مند می‌شود. (ارجاع به پایان فصل سوم و تقسیم‌شدن جایزه میان بازماندگان: ۴۵۶ و نوزاد)

چگونه نقد رادیکالمان یکی به نعل، یکی به میخ باشد؟

با همه این‌ها همین که مســـریالی بتواند حتی به شیوه محکوم‌کردن دو طرف دعوا، لگدی بر سرمایه‌دار بیندازد باز هم باید کرد. خب، برای اینکه قبلی دستاورد بودن چنین موقعیتی روشن شود، یک مثالی از ۵ سال قبل بزنم. ترامپ رئیس جمهور بود و فیلم سینمایی «الکا» یکی از ساخته‌های کره‌جنوبی در اسکار بزنده‌شد. ترامپ گفت: «امسال آکادمی اسکار چقدر بد بود! آن را نگاه کردید؟ برنده نهایی فیلمی از کره‌جنوبی است! این به چه معناست؟ ما به اندازه کافی در تجارت با کره‌جنوبی مشکل داریم. اما آن‌ها جایزه بهترین فیلم سال را به آن می‌دهند؟!» همه می‌دانند که مشکل ترامپ کره‌ای بودن فیلم نبود. مشکل اینجا بود که فیلم سازندگان و برخی از خبرنگارهامی گفتند که انگل ادعاهای ضدسرمایه‌داری دارد (درصورتی که به‌وضوح، ضدسرمایه‌داری نبود) حالا از آن اتفاق گذشته و دوباره فحش دادن به ترامپ نقل محافل سینمایی شده است. هر تصویر نمایشی از وهن سرمایه‌دار و سرمایه‌دار (هر چقدر هم که ناقص باشد) علیه اوست و در برابر او قرار می‌گیرد. فحش‌ها در برابر ترامپ و رفقای فعلی و سابقش (یعنی کسانی مثل ترامپ) شدت می‌گیرد، درست مثل کاری که دنیز وروی آتن cnn انجام داد. «بازی مرکب» را هم چنین چیزی می‌توان تلقی کرد. یک بازی شد و تیز که ساختار سرمایه‌داری را هدف گرفته و ماسک حیوانات بر چهره ترامپ‌ها و ایلان ماسک‌های بازی می‌زند و در ما نفرتی از سرمایه‌داری به وجود می‌آورند. در آن هم در حق قفرای حاضر در بازی سرمایه‌دارها کم نمی‌گذارد و در این بازی آن‌ها را به جان هم می‌اندازد و در سه فصل و در نزدیک‌ترین حالت ممکن و خونریزی جنون‌آمیز آن‌ها از هم رانشـــان می‌دهد. حتی کار را بر اینجا متوقف نمی‌کند و وقتی بازی تمام شـــده هم این موجودات به جان هم می‌افتند و سربازان بازی هستند که جلوی خونریزی بیشتر را می‌گیرند. در این میان عده‌ای هم وجود دارند که تنها امیدهای بشریت در بازی هستند و از خوی انسانی‌تری برخوردارند.

ما آدمیم!

مریم قضائلی
خبرنگار گروه فرهنگ

«هنوزم به آدم‌ها ایمان داری؟» این سؤال را مرد نقاب‌دار از سونگ گی‌هون می‌پرسد. گی‌هون جواب نمی‌دهد، نه چون پاسخی ندارد، بلکه چون گاهی بعضی جواب‌ها را باید زندگی کرد، نه به زبان آورد. و او همین کار را می‌کند. در آخرین لحظه بازی، با اینکه هیچ‌کدام از سربازان سرخ‌پوش و نماشاگران ثروتمند نقاب‌زده را نمی‌بیند، با اطمینان از اینکه صدایش شنیده می‌شود، بلند می‌گوید: «ما اسب مسابقه نیستیم! ما آدمیم، آدم‌ها...» جمله‌اش را نیمه‌کاره رها می‌کند و خروش را از بالای ستون به پایین پرتاب می‌کند؛ اما این سقوط از جنس مرگ و نابودی نیست. سقوطی است از جنس پیروزی، پیروزی انسان بودن در جایی که انسانیت گم شده.

فصل سوم «اسکوید گیم» به پایان رسید و بار دیگر بیننده را با دنیای سیاه سرمایه‌داری، لحظات نفس‌گیر و نمایشش غافلگیر کرد. سریالی که نه‌تنها خودش را از به تکرار افتادن و کاهش کیفیت نجات داد که همچنان توانایی شـــگفت‌زده کردن بیننده را دارد. نوشتن درباره چنین سریالی ساده نیست؛ نه به‌خاطر پیچیدگی بیـــش از حد آن، بلکه به این دلیل که انتخاب نقطه شـــروع دشوار است. می‌توان سراغ نشانه‌شناسی رفت و صحنه به صحنه را رمزگشایی کرد، از رنگ‌ها، لباس‌ها و شاهکار معیار بیرون کشید؛ یا زاویه‌دوربین و تدوین را بررسی کرد. می‌شود شخصیت هر بازیکن را کندوکاو کرد و از دل هر شخصیت به تحلیل روان‌شناختی رسید. اما به نظرم هیچ‌کدام آن‌ها حق مطلب را ادا نمی‌کنند. «اسکوید گیم» بیش از آنکه صرفاً یک سریال باشد، آیینه‌ای است واقع‌گرفته از جهان واقعی. آیینه‌ای که ما را وادار می‌کند به خودمان، جامعه‌مان و هر مفهومی که با آن‌ها سروکار داریم بیشتر توجه کنیم. در فصل ســـوم، سریال فقط دنبال اینکه به ما نشان بدهد چه کسی زنده می‌ماند نیست؛ بلکه تلاش می‌کند تا بیننده با معنای اینکه این روزها بمشدت با زندگی‌اش گره خورده، همراه شود. از دموکراسی گرفته تا آزادی، مرگ و حتی زندگی. این بار با جهانی طرف هستیم که مرز بین زنده‌ماندن و انسان‌ماندن بمشدت باریک شده و شاید همین مهم‌ترین چیزی باشد که «اسکوید گیم» در این فصل با صدایی بلند به آن اشاره می‌کند؛ اینکه گاهی برتن، یعنی ازدست‌دادن چیزی عمیق‌تر از جان؛ و برد در انسانیت است.

فصل سوم «اسکوید گیم» نه‌فقط ادامه داستانی بر همچنان که‌که‌ای از واقعیت تلخ زمانه ماست، سریالی که در هر فصل پی رحمانه‌تر می‌پرسد: «در دنیایی که انسان بودن هزینه دارد، تو تا کجا حاضری آدم بمانی؟» در فصل سوم، پیش از هر زمان دیگری مرز میان خیر و شر محو شده است. دیگر خبری از بازیکنان بی‌خیر و درمانده فصل اول نیست. حالا همه با چشم‌باز وارد میدان می‌شـــوند. داوطلب و آگاهند و حتی برای جذاب‌ترشدن بازی، خودشان دســـت به طراحی مرگ‌ها می‌زنند. در این فصل، دشمن اصلی دیگر فقط سیستم بی‌رحم سرمایه‌داری نیست؛ بازیگرانی هستند که برای زنده‌ماندن، برای دیده‌شدن، برای ماندن در قاب دوربین، آدم می‌کشند. درست همان لحظه‌ای که تصور می‌کنی اگر جای دو بازیکن با هم عوض می‌شد، شاید رفتاری انسانی‌تر، همراه با درک و مهربانی میانشان شکل می‌گرفت، سریال بی‌رحمانه پرده از واقعیت برمی‌دارد: جای شان عوض می‌شود، اما باز هم یکی از آن‌ها، همان که تا پیش از آن مشغول کشتن دیگری بود، خونش بر زمین می‌ریزد. گویی در این جهان، حتی وقتی نقش‌ها عوض می‌شوند باز هم چیزی تغییر نمی‌کند. باز هم کشته و کشته‌شدن ادامه دارد.

اما فصل سوم فقط از ساختار قدرت حرف نمی‌زند؛ بلکه با موضوع عمیق‌تری مانند «دموکراسی» شوخی می‌کند. این واژه‌ظاهراً مقدس، این بار ابزاری است در دست این نظام زورگو. رأی‌گیری و مشورت همه صرفاً ابزارهایی است برای اینکه بازیکنان فکر کنند حق انتخاب دارند. اما این حق انتخاب چون در خدمت سرمایه‌داری است، پس هیچ فایده‌ای ندارد و صرفاً مردم آزادند تا به نابودی رأی بدهند. حتی بازیکنی که تا دقایقی قبل می‌توانست کشته شده باشد، حالا رأی می‌دهد به ادامه بازی و این رأی‌دادن بیشتر و بیشتر او را مجنون و شیدا می‌کند؛ تا جایی که از او هیچ نمی‌ماند، جز جسمی بی‌جان. در فصل سوم، ما بیشتر از همیشه از نگاه مرزبان‌ها و سرمایه‌دارن به بازی نگاه می‌کنیم. اما نکته طلایی اینجاست: با اینکه به‌ظاهر بیشتر آن‌ها را می‌بینیم، ســـریال عمداً به ما اجازه نمی‌دهد با آن‌ها یکی شویم. هیچ‌گاه در نقطه‌ای قرار نمی‌گیریم که از دیدن خون و مرگ لذت ببریم. برعکس، هر بار که فکر می‌کنیم به مرز عادت‌کردن نزدیک شده‌ایم، سریال ضربه‌ای می‌زند. خونی بیشتر و مرگی وحشیانه‌تر را به ما نشان می‌دهد. همین موضوع باعث شده تا دیدن اثر، برای ماندن در قاب دوربین، آدم می‌کشند. درست همان لحظه‌ای که تصور می‌کنی اگر جای دو بازیکن با هم عوض می‌شد، شاید بی‌رحمانه پرده از واقعیت برمی‌دارد: یعنی حتی وقتی نقش‌ها عوض می‌شود، خونش بر زمین می‌ریزد. گویی در این جهان، حتی وقتی نقش‌ها عوض می‌شوند باز هم چیزی تغییر نمی‌کند. باز هم کشته و کشته‌شدن ادامه دارد.

مانند «دموکراسی» شوخی می‌کند. این واژه‌ظاهراً مقدس، این بار ابزاری است در دست این نظام زورگو. رأی‌گیری و مشورت همه صرفاً ابزارهایی است برای اینکه بازیکنان فکر کنند حق انتخاب دارند. اما این حق انتخاب چون در خدمت سرمایه‌داری است، پس هیچ فایده‌ای ندارد و صرفاً مردم آزادند تا به نابودی رأی بدهند. حتی بازیکنی که تا دقایقی قبل می‌توانست کشته شده باشد، حالا رأی می‌دهد به ادامه بازی و این رأی‌دادن بیشتر و بیشتر او را مجنون و شیدا می‌کند؛ تا جایی که از او هیچ نمی‌ماند، جز جسمی بی‌جان.

در فصل سوم، ما بیشتر از همیشه از نگاه مرزبان‌ها و سرمایه‌دارن به بازی نگاه می‌کنیم. اما نکته طلایی اینجاست: با اینکه به‌ظاهر بیشتر آن‌ها را می‌بینیم، ســـریال عمداً به ما اجازه نمی‌دهد با آن‌ها یکی شویم. هیچ‌گاه در نقطه‌ای قرار نمی‌گیریم که از دیدن خون و مرگ لذت ببریم. برعکس، هر بار که فکر می‌کنیم به مرز عادت‌کردن نزدیک شده‌ایم، سریال ضربه‌ای می‌زند. خونی بیشتر و مرگی وحشیانه‌تر را به ما نشان می‌دهد. همین موضوع باعث شده تا دیدن اثر، برای ماندن در قاب دوربین، آدم می‌کشند. درست همان لحظه‌ای که تصور می‌کنی اگر جای دو بازیکن با هم عوض می‌شد، شاید بی‌رحمانه پرده از واقعیت برمی‌دارد: جای شان عوض می‌شود، اما باز هم یکی از آن‌ها، همان که تا پیش از آن مشغول کشتن دیگری بود، خونش بر زمین می‌ریزد. گویی در این جهان، حتی وقتی نقش‌ها عوض می‌شوند باز هم چیزی تغییر نمی‌کند. باز هم کشته و کشته‌شدن ادامه دارد.

گردن سرمایه‌داری را تبر نمی‌زند

ایمان عظیمی
خبرنگار گروه فرهنگ

فصل سوم سریال پیش از حد جدی گرفته شده. «اسکوید گیم» یا همان بازی مرکب هم به پایان رســـید، اما این داستان همچنان ادامه دارد و ما می‌توانیم چندسال بعد بر سر خوب بودن یا بد بودن فصل ۴ام بازی مرکب همچنان به بحث و تبادل نظر بپردازیم و صرفاً به رویویزی و نقدهایی که ساختار روایی و بصری اثر را نشانه می‌روند بها دهیم، ولی موضع نگارنده در مواجهه با پدیده اسکوید گیم از این جنس نیست، بلکه قرار است در حد وســـع خرده و روندهایی که پدیده‌هایی همچون این سریال کوه‌ای را به وجود می‌آورند، بپردازد. ظهور سریال کوه‌ای در بستر سرویس پخش استریم تعلیقکس را می‌توان در پروژه تکمیل بازل آمریکایی شدن فرهنگ کشورهای خاور دور قرار داد. موج نو سینمای کره و اشکال سطحی‌تر آن که در قالب ســـریال و موسیقی کره‌ای تجلی پیدا می‌کند مبین این نکته است که این کشور برای مقابله با همسایه شمالی خود احتیاج مبرمی به جلب حمایت «عموسام» دارد و به همین دلیل هم باید در سطوح مختلف نظیر فرهنگ و هنر گاردش را پایین بیاورد و بهای رفاه اجاره‌ای و کرایه‌ای مردمانش را به آمریکا بپردازد. بازی مرکب نیز با وجود تمام ادعاها، نتوانها ضد جریان سلطه فرهنگی نیست، بلکه‌در راستای منطق بازار آزاد و هم‌راستا با آن قدم برمی‌دارد. سریال در سطح مضمونی، به خاموده‌ستانه‌ترین شکل ممکـــن می‌خواهد این مفهوم را در ذهن مخاطب جا بیندازد که آدم‌های خوب در برابر کژی‌ها و بدی‌های ســـاختارهای مادی‌گرا می‌ایستند و با خودشان در برابر این سیستم‌های تمامیت‌خواه ایستادگی می‌کنند؛ نکته بامزه ماجرا اینجاست که در صورت قبول چنین ادعایی اکنون می‌بایست با حذف تمام عناصر آنتاگونیســـتی نقطه پایانی بر توقف بازی مرکب در اتفاق فصل سوم گذاشته می‌شد تا همه‌چیز به خوبی و خوشی ختم به خیر شود، اما بر واضح است که این اتفاق نمی‌افتد و آدم‌خوب‌های داستان کیفر می‌بینند و قصه همچنان ادامه پیدا می‌کند. البته این هم مانوع نیست و باید به سریال از زوایای دیگری هم پرداخت تا صورت‌بندی ما از وضعیت شکل کاملتری به خود بگیرد.

شرکت‌کنندگان در بازی مرکب، براساس اصول برآمده از سنت لیبرالیسم، هویت ندارند و با عدد مورد خطاب قرار گرفته و به دیگران معرفی می‌شوند. ایلان ماسک را نمی‌دانند، اما با دیگر سرمایه‌داران آشنایند. آیینه‌ای است واقع‌گرفته از جهان واقعی؛ آیینه‌ای که ما را وادار می‌کند به خودمان، جامعه‌مان و هر مفهومی که با آن‌ها سروکار داریم بیشتر توجه کنیم. در فصل ســـوم، سریال فقط دنبال اینکه به ما نشان بدهد چه کسی زنده می‌ماند نیست؛ بلکه تلاش می‌کند تا بیننده با معنای اینکه این روزها بمشدت با زندگی‌اش گره خورده، همراه شود. از دموکراسی گرفته تا آزادی، مرگ و حتی زندگی. این بار با جهانی طرف هستیم که مرز بین زنده‌ماندن و انسان‌ماندن بمشدت باریک شده و شاید همین مهم‌ترین چیزی باشد که «اسکوید گیم» در این فصل با صدایی بلند به آن اشاره می‌کند؛ اینکه گاهی برتن، یعنی ازدست‌دادن چیزی عمیق‌تر از جان؛ و برد در انسانیت است.

فصل سوم «اسکوید گیم» نه‌فقط ادامه داستانی بر همچنان که‌که‌ای از واقعیت تلخ زمانه ماست، سریالی که در هر فصل بی‌رحمانه‌تر می‌پرسد: «در دنیایی که انسان بودن هزینه دارد، تو تا کجا حاضری آدم بمانی؟» در فصل سوم، پیش از هر زمان دیگری مرز میان خیر و شر محو شده است. دیگر خبری از بازیکنان بی‌خبر و درمانده فصل اول نیست. حالا همه با چشم‌باز وارد میدان می‌شـــوند. داوطلب و آگاهند و حتی برای جذاب‌ترشدن بازی، خودشان دســـت به طراحی مرگ‌ها می‌زنند. در این فصل، دشمن اصلی دیگر فقط سیستم بی‌رحم سرمایه‌داری نیست؛ بازیگرانی هستند که برای زنده‌ماندن، برای دیده‌شدن، برای ماندن در قاب دوربین، آدم می‌کشند. درست همان لحظه‌ای که تصور می‌کنی اگر جای دو بازیکن با هم عوض می‌شد، شاید رفتاری انسانی‌تر، همراه با درک و مهربانی میانشان شکل می‌گرفت، سریال

ادامه در صفحه ۱۳

یکشنبه ۲۲ تیر ۱۴۰۴
۰۱۱۴
شماره ۴۴۵۷
FARHIKHTEGANDAILY.COM
FARHIKHTEGANONLINE

پادشاه لخت است برادر! لخت مادرزاد!

فرهنگستان

پیرامون «بازی ماهی مرکب» بسیار نوشته‌اند و بسیار نوشته‌ایم و طبیعتاً نوشتن چیزی جدید، اینجا رقابت سازمان‌یافته میان بازیکنانی را می‌بینیم که از رقابت و سازمان برگزارکننده آن چیزی نمی‌دانند. فقط می‌دانند که می‌شود از این بازی پول درآورد و وقتی می‌فهمند قصه چیست، به رقابت ادامه می‌دهند؛ چون در جامعه جایی را برای بازگشت ندارند. به عبارت دیگر آنچه بر سر مرگ و زندگی در یک جزیره دورافتاده و ناشناس بین بازیگرانی ناشناس و ناآگاه رقم می‌خورد، بسیار شبیه به زندگی روزمره ماست. این رقابت نه‌تنها شبیه‌ساز دور تند منطق اقتصادی جوامع سرمایه‌داری بلکه بیانگر تأثیر فشار ساختاری بر اخلاق و روابط انسانی است. بازیکنان در موقعیتی قرار می‌گیرند که برای حفظ جان ناچارند بقیه را فریب کنند. بعضی‌ها با اکراه و بعضی‌ها با لذت؛ به‌راحتی می‌شود این اتفاق و این سریال را از منظر جامعه‌شناسی یا انسان‌شناسی و با کلیدواژه‌هایی چون بازتعریف اجباری ارزش‌های فردی و اجتماعی بررسی کرد.

بازتعریف ارزش‌های شخصیتی و هویتی

همیشه در سریال‌های پلیسی جنایی یا حتی بعضی سریال‌های جنگی، مخصوصاً آن‌ها که به ماجرای زندان‌های جنگی اختصاص دارند می‌شنویم که زندانیان یا حتی قربانیان به‌گونه‌ای شخصیت‌زدایی می‌شوند. آن‌ها را با ضمایر یا شماره خطاب می‌کنند انگار که اسم و رسمی ندارند. در «بازی ماهی مرکب» ختی‌سازی هویت فردی نقش‌محوری دارد. نام بازیکنان با شماره جایگزین می‌شود و این تقلیل هویتی، آن‌ها را به واحدهای قابل مدیریت تبدیل می‌کند. طعنه‌ای آشکار را به دنیای لیبرال که در آن انسان‌ها چه از منظر اقتصادی و چه از منظر سیاسی به‌جای برخورداری از هویتی فردی به گونه‌هایی دیگری چون مصرف‌کننده شرکت‌کننده و زنده‌ماندن خودشان و بعد هم تماشا کردن مخزن هیجان انگیز پر از پول.

اینجا رقابت سازمان‌یافته میان بازیکنانی را می‌بینیم که از رقابت و سازمان برگزارکننده آن چیزی نمی‌دانند. فقط می‌دانند که می‌شود از این بازی پول درآورد و وقتی می‌فهمند قصه چیست، به رقابت ادامه می‌دهند؛ چون در جامعه جایی را برای بازگشت ندارند. به عبارت دیگر آنچه بر سر مرگ و زندگی در یک جزیره دورافتاده و ناشناس بین بازیگرانی ناشناس و ناآگاه رقم می‌خورد، بسیار شبیه به زندگی روزمره ماست. این رقابت نه‌تنها شبیه‌ساز دور تند منطق اقتصادی جوامع سرمایه‌داری بلکه بیانگر تأثیر فشار ساختاری بر اخلاق و روابط انسانی است. بازیکنان در موقعیتی قرار می‌گیرند که برای حفظ جان ناچارند بقیه را فریب کنند. بعضی‌ها با اکراه و بعضی‌ها با لذت؛ به‌راحتی می‌شود این اتفاق و این سریال را از منظر جامعه‌شناسی یا انسان‌شناسی و با کلیدواژه‌هایی چون بازتعریف اجباری ارزش‌های فردی و اجتماعی بررسی کرد.

بازتعریف ارزش‌های شخصیتی و هویتی

همیشه در سریال‌های پلیسی جنایی یا حتی بعضی سریال‌های جنگی، مخصوصاً آن‌ها که به ماجرای زندان‌های جنگی اختصاص دارند می‌شنویم که زندانیان یا حتی قربانیان به‌گونه‌ای شخصیت‌زدایی می‌شوند. آن‌ها را با ضمایر یا شماره خطاب می‌کنند انگار که اسم و رسمی ندارند. در «بازی ماهی مرکب» ختی‌سازی هویت فردی نقش‌محوری دارد. نام بازیکنان با شماره جایگزین می‌شود و این تقلیل هویتی، آن‌ها را به واحدهای قابل مدیریت تبدیل می‌کند. طعنه‌ای آشکار را به دنیای لیبرال که در آن انسان‌ها چه از منظر اقتصادی و چه از منظر سیاسی به‌جای برخورداری از هویتی فردی به گونه‌های دیگری چون مصرف‌کننده یا کارگر تولید یا شهروند درجه چندم تقسیم می‌شوند. نوعی شهروند غیرخودی که باید بر اساس معیاری غیر از اسم و هویت شخصی طبقه‌بندی شوند. می‌شود این رفتار را با سرخ‌پوست‌ها به یاد آورد. بعد از جنگ‌های بی‌شمار بر سر چپاول زمین‌ها و ثروت آن‌ها، کودکان بازمانده از قبایل سلاخی شده به‌زور در مدارس مخصوصی آموزش می‌دیدند که دیگر سرخ‌پوست نباشند؛ بلکه شهروند تازه مسیحی‌شده‌ای باشند که هویت شخصی و تاریخی و فرهنگی گذشته خود را باید به سود نظام فاتح جدید از دست بدهند. با این نگاه بیشتر درک می‌کنید که هویت‌زدایی نه‌تنها ابزار کنترل، بلکه شکلی از انکار کرامت انسانی است.

بازتعریف خاطره‌های کودکی

یکی از هوشمندانه‌ترین تمهیدات سریال «بازی ماهی مرکب»، آشنازدایی از بازی‌های محبوب فولکلور کره‌ای و دادن معنایی جدید به آنهاست. بازی‌های کودکانه سنتی مانند «دالگونا»، «طناب‌کشی» یا «چراغ‌قرمز، چراغ‌سبز» که در متن بازی‌ها بازآفرینی می‌شوند، دقیقاً مانند بازی‌های کودکانه هر فرهنگ یا کشور دیگری حامل نمادهایی از حافظه فرهنگی مشترک‌اند. این بازی‌ها که در کودکی موجب شادی و همبستگی کودکان بوده‌اند، اکنون ابزار رقابت مرگ‌بار بزرگسالان شده‌اند. آیا این پدیده را باید چرخش معانی فرهنگی در مواجهه با ساختارهای قدرت ارزیابی کرد یا خیانت‌کردن بزرگسالان به خاطره‌ها، معانی، انسجام و دوستی کودکان؟

بازتعریف رابطه فرد با جامعه/نهاد قدرت

نقطه مشترک تمام بازیگران این بازی مرگبار، بدهی است. بدهکار بودن، ورشکست‌شدن و زیر سنگین‌ترین فشارهای مالی و اجتماعی و گویی قرارگرفتن در حقیقت محرک اصلی ورود بازیکنان به بازی است. بازیکنان خودشان را فریب می‌دهند که با آن راه گریزی نیست. در فصل دوم شاهد این هستیم که تیراندازها وقتی یکی از بازیکنان را می‌زنند از کلمه «حذف‌کردن یک آشغال» استفاده می‌کنند. در حقیقت این تعریف را می‌شود به نگاه جامعه به بازندگانش نیز تعمیم داد. شخصیت‌ها نه‌تنها قربانی ساختار اقتصادی‌اند، بلکه در تنگنای اخلاقی قرار گرفته‌اند که حاصل وابستگی به نظم مالی‌ای است که اخیار انسان را سلب می‌کند و آن‌ها را به «آشغال‌های دروانداختنی» تقلیل می‌دهد. بدهی کمرشکن اینجا نه فقط پدیده‌ای مالی، بلکه ابزاری برای «اطاعت‌ساختاری» فرد از نهاد کنترل‌کننده است، در بازی لیبرالیسم اقتصادی، بازنده دروانداختنی است.

بازتعریف انسان

درنهایت ما انسان‌ها با آخرین تصمیم، آخرین احساس و آخرین حرکتی به یاد می‌مانیم که قبل از مرگ از ما سر می‌زند. دست‌کم در شرایط بقا، این از ما به یادگار می‌ماند. در مواجهه با مرگ نوسانات اخلاقی بازیکنان مختلف طیف متنوعی از فداکاری تا خشونت بی‌رحمانه را شامل می‌شود. اتفاقاً در آن لحظه آخر هرکسی ذات خود را به نمایش می‌گذارد. بعضی‌ها قهرمانانه می‌میرند، بعضی‌ها پرچ بی‌معنا و بعضی‌ها برای نبردن دیگران را پیش قربانی خود می‌کنند. شکنندگی اصول اخلاقی در شرایط بحرانی نکته عجیبی نیست. در طول تاریخ ارزش‌های انسانی در تقابل با نیازهای اولیه مانند امنیت و بقا، همیشه سنجیده شده و بسیاری از حماسه‌های اخلاقی در همین شرایط رقم خورده‌اند. درمجموع، سریال «بازی ماهی مرکب» شکاف‌های اجتماعی، تضادهای فرهنگی، و پیچیدگی‌های رفتاری انسان را به‌گونه‌ای نمادین و هشداردهنده به نمایش می‌گذارد. آن‌هم انسان به‌ظاهر برخوردار و برسشار از تکنولوژی کره‌ای را. این سریال بشر را عریان به نمایش می‌گذارد و یادمان می‌اندازد که پادشاه لباسی بر تن ندارد!

ضیافتی پرهیاهو با فرجامی تلخ اما پوچ

سعید اکبری
خبرنگار

سریال اسکویدگیم در فصل اول همچون شهربازی مهیج یا ماده‌ای مخدر ظاهر شد که با بهره‌گیری از غافلگیری‌های ساختگی و عنصر کلیف‌هنگر در پایان هر قسمت، توانست مخاطبان را به تماشای تمام اپیزودها در مدت زمانی کوتاه ترغیب کند. این مهم، با وجود تمام کاستی‌ها در فصل نخست، به‌شکلی صحیح به انجام رسید؛ اما تمامی این‌ها در نهایت صرفاً پوششی بر زرق‌وبرق و توخالی بودکه هیجانی تصنعی و کاذب را به مخاطب منتقل می‌کرد. فصل سوم، آخرین ایستگاه این شهربازی مهیج و پرهیاهو بود که با تمام کم‌وکاستی‌هایش به انتهای خود رسید. مهم‌ترین نقصان فصل سوم بی‌هویتی کامل کاراکتر ها بود. برخلاف فصل اول که کاراکترها قوس شخصیتی روشن و واضحی داشتند و انگیزه‌هایشان تا حدودی قابل‌فهم‌تر بود، در این فصل اغلب آنان صرفاً ابزارهایی هستند برای پیشبرد پی‌جان و سطحی داستان. فصل دوم و سوم سرشار از خرده‌پیرنگ‌های فرعی، پراکنده و بی‌اثر بود که هدفی جز کش دادن و پر کردن زمان سریال نداشتند. خط سیر روایی نگهبان زن سرخ‌پوش از کم‌وم‌ق‌ترین و زایدترین پاره‌های این فصل بود! انگیزه‌های خشونت‌بار ایویی معاشت و باتوجه‌به آن پافشاری‌های مبهم او برای نجات مرد بازیکن هرگز در قالب یک کنش انسانی حقیقی تبیین نمی‌شود! در مجموع هم هیچ حلقه اتصال معنی‌با خط اصلی داستان ندارد. ماجرای تعقیب کاپیتان کشتی و جست‌وجوی کارآگاه برای یافتن جزیره، کاملاً بی‌ثمر و فاقد نتیجه منطقی به پایان می‌رسد. بازگشت کارآگاه هیچ منطقی ندارد؛ او که به‌مانند قبل مدت مدیدی در پی کشف جزیره بود، در انتها تها فریاد «چرا؟» سر می‌دهد و بدون هیچ توضیحی ناپدید می‌شود. کل خط داستانی او به هیچ جا نمی‌رسد. تنها دستاورد این مسیر طولانی، نجات کودکی بود که باتوجه‌به حجم زمانی که صرف این روایت شد، دستاوردی اندک و ناسنده به نظر می‌رسد. تراکم دیالوگ‌های بی‌ربط و کش‌دار در طول بازی‌ها، ضربآهنگ روایت داستان را کند و ملال‌آور کرده‌اند. وی‌آی‌پی‌ها نیز، مانند فصل نخست کماکان بی‌هدف، مضحک و کارتونی ظاهر می‌شوند و هیچ تأثیر ملموسی در روایت ندارند. یکی از ناامیدکننده‌ترین عناصر فصل سوم پایان‌بندی است. نه‌تنها گی‌هون (بازیکن ۴۵۶) قوس شخصیتی‌اش را به سرانجام درستی نمی‌رساند و حضورش زورکی احساس می‌شود، بلکه حتی انگیزه‌ها و دلایل تصمیم‌هایش هم شفاف توضیح داده نمی‌شود. گویی نویسندگان تکلیفشان با او را نمی‌دانستند! او که در دو یا سه اپیزود سرگردان بود، بی‌آنکه در روایت اثری واقعی بگذارد تولد ناگهانی یک نوزاد محرک انگیزه‌های اپرامی‌کرد. او که در دو فصل گذشته تروما، انگیزه و آمادگی لازم برای مقابله با سازمان مخوف و جنایت‌کار را پیدا کرده بود و حتی پس از بردنده‌شدن ۴۵٫۶ بیلیاردوون، باید با دخترش در آمریکا از فدای نبردی یک‌تنه با فساد ریشه‌دوانده در ساختار آن سازمان کرده بود، ناگهان بدون هیچ اقدام مؤثری از قصه کنار گذاشته می‌شود. مرگ ناگهانی او صرفاً برای شوک‌آ