

The Function of Cinema in Representing Sociological Concepts and Epistemological

(A Case Study: The Compound Game Series)

Seyyed Arfan Hosseini¹

Seyyed Mohammad Reza Rashidi Al Hashem (Ph. D.)²

Abstract

At first glance, cinema is considered one of the aspects of entertainment, especially in the new age. Watching movies in cinemas, analog and digital home televisions, and internet televisions are platforms for spending leisure time and entertaining different social classes. The purpose of this research is to study the function of cinema in the representation of sociological and epistemological concepts, which deals with the case study of the popular TV series "Compound Game". The research method of this study is quantitative and qualitative content analysis, and the results of the research show that this series, using the language of art and using significant media techniques, has been able to draw a contrasting two-faceted format based on the eastern knowledge of "yin and" Yang", to depict class society and different classes of society. A society in which the lower and middle classes are condemned to serve the wealthy and upper classes. In "Compound Game", Shah Bayt of the capitalist system is a statement that forms the main suspense line of the story: "In capitalism, everything is a commodity and everything that is a commodity has a price." Cinema and art have the ability to convey the most complex reasoning and cognitive concepts to the audience's mind and heart in sensory and perceptual formats. This series has also been able to convey many sociological and epistemological concepts to the conscious and unconscious of its audience. The series "Compound Game" can be considered one of the positive television works of recent years of modern cinema, especially Korean cinema, which, along with examples such as "As the Gods Will" and "Platform", is a relatively realistic and critical look at the capitalist system and society. provides class. In the "compound game" series, the game of allocating limited resources to unlimited needs is depicted in liberal capitalism to make Hobbes's sentence believable that "man is the wolf of man."

Keywords: *Cinema, Class Society, Dual Knowledge, Contrast and Opposition, Compound Game.*

1. Correspondent Author: Ph.D. Student in Neurosciences, Baqiyatallah University of Medical Sciences (AS), K.erfan.h@gmail.com

2. Associate Professor of Sociology at Imam Hossein University of Officer Training and Guard Training

کارکرد سینما در بازنمایی مفاهیم جامعه‌شناختی

و معرفت‌شناختی

(مطالعه موردی سریال بازی مرکب)

سید عرفان حسینی*، سید محمدرضا رشیدی آل‌هاشم**

تاریخ دریافت:

تاریخ پذیرش:

چکیده

در نگاه نخست، سینما، یکی از جنبه‌های سرگرمی، به ویژه در عصر نو در نظر گرفته می‌شود. تماشای فیلم‌های سینمایی در سینماها، تلویزیون‌های خانگی آنالوگ و دیجیتال و تلویزیون‌های اینترنتی، بستری برای گذراندن اوقات فراغت و به اصطلاح سرگرم شدن طبقات گوناگون اجتماعی است. هدف این تحقیق، مطالعه کارکرد سینما در بازنمایی مفاهیم جامعه‌شناختی و معرفت‌شناختی است که به مطالعه موردی سریال پریننده «بازی مرکب» می‌پردازد. روش تحقیق این مطالعه، تحلیل محتوی کمی و کیفی است و نتایج تحقیق بیانگر آن است که این سریال، با استفاده از زبان هنر و با بهره‌گیری از تکنیک‌های رسانه‌ای قابل توجه، توانسته است ضمن ترسیم قالب دو وجهی متضاد مبتنی بر معرفت شرقی «ین و یانگ»، جامعه طبقاتی و طبقات مختلف جامعه را به تصویر بکشد. جامعه‌ای که در آن، طبقات فرودست و متوسط، محکوم به خدمت به طبقات مرفه و ابرطبقه هستند. در «بازی مرکب»، شاه بیت نظام سرمایه‌سالار، گزاره‌ای است که خط تعلیق اصلی داستان را شکل می‌دهد: «در کاپیتالیسم، همه چیز کالا است و هرچیزی که کالا باشد، قیمتی دارد». سینما و هنر، توان این را دارد که پیچیده‌ترین مفاهیم استدلالی و شناختی را در قالب‌های حسی و ادراکی، به ذهن و قلب مخاطب انتقال دهد. این سریال نیز توانسته به خوبی، مفاهیم جامعه‌شناختی معرفت‌شناختی متعددی را به خودآگاه و ناخودآگاه مخاطبین خود، منتقل کند. سریال «بازی مرکب» را می‌توان یکی از آثار تلویزیونی مثبت سال‌های اخیر سینمای مدرن، به ویژه سینمای کره، در نظر گرفت که در کنار نمونه‌هایی همچون «هرطور خداایان بخواهند» و «پانتفرم»، نگاهی نسبتاً واقع‌گرایانه و انتقادی به نظام سرمایه‌گرایی و جامعه طبقاتی، ارائه می‌دهد. در سریال «بازی مرکب»، بازی تخصیص منابع محدود به نیازهای نامحدود در سرمایه‌گرایی لیبرال به تصویر درآمده تا جمله هابز باورپذیر شود که «بشر گرگ بشر است».

کلیدواژه‌ها: سینما، جامعه طبقاتی، معرفت‌شناسی، تضاد و تقابل، بازی مرکب.

مقدمه

در نگاه نخست، سینما، یکی از جنبه‌های سرگرمی، به‌ویژه در عصر جدید، در نظر گرفته می‌شود. تماشای فیلم‌های سینمایی در سینماها، تلویزیون‌های خانگی آنالوگ و دیجیتال و تلویزیون‌های اینترنتی، بستری برای گذراندن اوقات فراغت و به‌اصطلاح سرگرم شدن طبقات گوناگون اجتماعی است.

این در حالی است که سینما افزون بر جنبه سرگرمی، جنبه‌های دیگری نیز دارد. سینما به‌مثابه رسانه، سینما به‌مثابه صنعت و سینما به‌مثابه هنر، از دیگر جنبه‌های این پدیده نوظهور هستند که هر یک، مؤلفه‌های منحصر به فردی دارند. اما آنچه در همه این مؤلفه‌ها مشترک است، کارکرد ویژه این پدیده در انتقال پیام و مفاهیم ژرف ادراکی، شناختی، اندیشه‌ای و حسی است. پژوهش‌های گوناگونی در رابطه با نقش رسانه و به‌ویژه سینما در شکل‌گیری افکار و اندیشه‌های افراد جامعه‌های گوناگون صورت گرفته که برآیند آن‌ها نشان می‌دهد سینما به شکل مستقیم و غیرمستقیم بر ذهن‌ها و قلب‌های مخاطبین خود اثرگذار است. همین عامل موجب شده تا سینما، بتواند نقش بی‌بدیلی در تمدن‌سازی و جامعه‌پردازی در عصر حاضر ایفا کند.

گسترش مطالعات جامعه‌شناختی هنر را، علاوه بر فضای عمومی رسانه‌ها، می‌توان در گفتمان نخبگانی جاری در رشته‌ها و گروه‌های مختلف دانشگاهی نیز مشاهده کرد. امروزه کمتر نشریه‌ای را می‌توان یافت که بخشی از آن به هنر و ادبیات اختصاص نیافته باشد. برنامه‌های رادیویی و تلویزیونی نیز اغلب مملو از مباحثات پیرامون این مقوله هستند. در این بحث‌ها معمولاً سخن از این است که مردم چه هنرهایی را می‌پسندند و چرا، و اینکه کارکرد و نقش آثار و تولیدات هنری چیست. به‌هرحال، رسانه‌ها و مطبوعات با مردم و جامعه سروکار دارند و لاجرم باید از دریچه مخاطبان و مردم به تمام برنامه‌های خود از جمله برنامه‌های هنری بنگرند. گفتمان دانشگاهی نیز متأثر از روند توسعه یافتن و همگانی شدن هنرها از یک‌سو و گسترش رشته‌های علوم اجتماعی از سوی دیگر، لاجرم به ابعاد اجتماعی هنر، توجه بیشتری نموده است.

همه تحلیل‌های اجتماعی درباره هنر و ادبیات را نمی‌توان «نقد جامعه‌شناختی» دانست. نقد دانشگاهی نقدی است نظریه‌بنیاد و روشمند، یعنی تلاش برای تبیین دلالت‌های معنایی سیاسی، اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی یا زیباشناسانه‌ی متن‌های هنری بر پایه نظریه و رهیافت روش‌شناختی

معین. نظریه‌ها و رهیافت روش‌شناختی جامعه‌شناسی نیز از دل سنت تاریخی گفتمان این رشته بیرون آمده است. نقد جامعه‌شناسانه هنر و ادبیات، به‌نوعی تلاش برای بازبینی و خوانش متن‌های هنری در پرتو سنت گفتمانی جامعه‌شناسی است. از این رو باید بین «تحلیل اجتماعی»، که الزاماً جامعه‌شناختی نیست و «تحلیل جامعه‌شناختی»، تمایز قائل شد. اگرچه در عمل، جداسازی این دو نوع تحلیل، دشوار است و نمی‌توان به‌سادگی مرز یادشده را تشخیص داد؛ اما توسعه علم جامعه‌شناسی در گفتمان عمومی جامعه و رسانه‌ها، موجب رسوب مفهوم‌ها، رهیافت‌ها و اندیشه‌های جامعه‌شناسانه در شناخت و فهم هنر می‌شود و تحلیل اجتماعی هنرها را تقویت نموده و ژرف می‌کند (رشیدی آل‌هاشم، ۱۳۹۱).

در این مقاله، تلاش داریم تا کارکرد سینما برای انتقال پیام را از جنبه‌های گوناگون آن مطالعه کنیم. در ادامه، به‌عنوان نمونه مطالعاتی، به یکی از پربیننده‌ترین سریال‌های جهان و پربیننده‌ترین تلویزیون اینترنتی نتفلیکس در سال ۲۰۲۱، یعنی سریال «بازی مرکب»^۱ می‌پردازیم.

سوال اصلی تحقیق

سریال «بازی مرکب»، چه نقش و کارکردی در انتقال مفاهیم جامعه‌شناختی و معرفت‌شناختی به مخاطب دارد؟

ادبیات تحقیق

تعریف مفاهیم

سینما: رسانه‌ای دیداری و شنیداری مبتنی بر فناوری است که افزون بر بعد هنری، یک فعالیت اقتصادی نیز به حساب می‌آید. یک اثر سینمایی که فیلم سینمایی نامیده می‌شود، از عناصر تصویر (به صورت مجموعه‌ای از فریم‌ها) و صدا (گفت‌وگوی افراد، صدای اشیاء و موسیقی) تشکیل شده است. یک فیلم بر اساس فیلم‌نامه و توسط کارگردان، با هزینه‌ی تهیه‌کننده و

1. Squid Game TV Series - (2021)

مجموعه‌ای از بازیگرها، فیلم‌بردار و عوامل دیگر ساخته می‌شود. سینما، تازه‌ترین شاخه‌ی هنر، معروف به هنر هفتم است که امروزه یکی از عمومی‌ترین و محبوب‌ترین تولیدات هنری را ارائه می‌کند. (ویکی پدیا، دانشنامه آزاد، ذیل واژه سینما)

هنر: هنر، نسخه‌برداری از اصل طبیعت است و هر چه در طبیعت وجود دارد، می‌تواند در هنر هم مصداق داشته و ارزشمند باشد. هنر بیان احساس و عاطفه‌ی آدمی و برداشت او از زندگی و جهان هستی است (بیات، ۱۳۸۱).

جامعه‌شناختی: تحلیل جامعه‌شناختی عبارت است از مطالعه واقعیت‌های اجتماعی یا مطالعه تشریح‌کننده، مقایسه‌کننده و توضیح‌دهنده جامعه‌های بشری و تحلیل رفتار و کردار انسان‌ها در جامعه، برحسب زمان و مکان و علت آن‌ها (رشدی آل‌هاشم، ۱۴۰۰). مسائلی مانند چگونگی تبیین باورها، ارزش‌های جمعی، نسبت موجود میان امر فردی و اجتماعی، چگونگی اندیشیدن به کنش و انگیزه‌هایی که می‌توان برای رفتارهای فردی در نظر گرفت یا وزنی که می‌بایست برای جبرهای اجتماعی در نظر گرفت و چگونگی تحلیل این جبرها، می‌تواند با عنوان تحلیل جامعه‌شناختی طرح شود.

پیشینه تحقیق

پیشینه بهتر است در قالب جدول زیر آورده شود

نام تحقیق	عنوان تحقیق	خلاصه نتایج
عباس زاده و همکاران، ۱۳۹۴	بررسی نقش ارزشهای میراث معماری و شهری در توسعه گردشگری فرهنگی	شناخت قابلیت‌های مکانهای میراث معماری و شهری با هدف بهبود وضعیت اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی ساکنان، توسعه و ترویج فرهنگ و هویت بومی و منطق‌های و در جهت حفظ و احیای هویت تاریخی

اعظم راودراد و کیارش همایون پور (۱۳۸۳) پژوهشی با عنوان «جامعه هنرمند و هنرمند جامعه: تحلیل جامعه شناخت آثار سینمایی بهرام بیضایی» را انجام داده‌اند که نتایج آن نشان می‌دهد جامعه تصویر شده به دست بیضایی جامعه‌ای پرتنش و منفعت‌طلب است که با روشنفکران

خود میانه خوبی ندارد و او خود را در این جامعه مانند بیگانه‌ی طردشده می‌بیند (راوودراد، همایون پور، ۱۳۸۳: ۸۵-۹۴).

لنا عبدالخانی و محمد نصرآبادی (۱۳۹۰) تحقیقی با عنوان «بازنمایی نقش زنان در سینما» انجام داده‌اند که نتایج آن نشان می‌دهد بازنمایی زن در دو دوره مورد بررسی، تغییرات و تحول‌های چشمگیری داشته است و در این تغییرها، موارد گوناگونی مانند میزان حضور زنان در فیلم‌ها، کیفیت مشاغل و... طرح شده است و نتیجه کلی این که تغییر در سیاست‌گذاری‌های فرهنگی در سینمای ایران، موجب شکل‌گیری گونه متفاوتی از بازنمایی زن در فیلم‌های پس از انقلاب اسلامی شده است (عبدالخانی، نصرآبادی، ۱۳۹۰: ۸۷-۹۶).

یاسر رستگار و همکاران (۱۳۹۸) در تحقیق با عنوان «بازنمایی مسایل اجتماعی در سینمای پس از انقلاب اسلامی ایران» بیان می‌کند که سینمای ایران پس از انقلاب اسلامی، چهار دهه را پشت سر گذاشته که هر دوره مسایل اجتماعی ویژه خود را داشته است (رستگار، آقا بابایی و راسخی، ۱۳۹۸).

اسماعیل بیابان‌گرد و احمد علی‌پور (۱۳۸۶) در مقاله «تحلیل محتوای سریال‌های تلویزیونی ایرانی از نظر روش‌های تربیتی» نتیجه‌گیری می‌کند که روش تربیتی اقتداری بیش از سایر روش‌ها در سریال‌ها نمایش داده شده است؛ والدین برای تربیت پسران خود به طور معنی‌داری بیشتر از دختران از روش استبدادی استفاده کرده‌اند و برای حل اختلاف‌ها و مشکلات مطرح شده بین پدر، مادر و فرزندان، روش انطباق، بیش از روش‌های دیگر به کار برده شده است (بیابان‌گرد و احمدی‌پور، ۱۳۸۶).

مبانی نظری

سینما به مثابه سرگرمی

امروزه سرگرمی به دلیل پیشرفت‌های چشمگیر علم و فناوری، شکل‌های جدیدی به خود گرفته است. فیلم‌های سینمایی، برنامه‌های تلویزیونی، سریال‌ها، انیمیشن‌ها، بازی‌های کامپیوتری، شبکه‌های اجتماعی و سایر بسترهای فضای مجازی را می‌توان از این دست مصادیق سرگرمی در عصر حاضر به شمار آورد.

توسعه سرگرمی، هم به عنوان قالب و هم به عنوان محتوا ضرورتی انکارناپذیر در سیاست‌های رسانه‌ای است (رضایان، ۱۳۹۹). صنعت سرگرمی در جهان طی سال‌های اخیر با نرخ فزاینده‌ای روبه‌رو بوده است و مؤلفه‌های گوناگونی در افزایش این نرخ، نقش داشته‌اند (ورد، کلمیت، ۲۰۰۴: ۴۰۱). همین توسعه پرشتاب باعث گردیده تا توجه به ماهیت و فلسفه مفهوم «سرگرمی»، ضرورت بیشتری یابد.

امروزه آنچه تحت عنوان سرگرمی^۱ از آن یاد می‌شود، تلفیقی از ظرفیت رسانه، هنر، و حوزه‌های دیگر است که توانسته از ترکیب آن‌ها، امکانات فرهنگی جدیدی را به جامعه ارائه کند. سیستم انترتینمنت، متولی ایجاد فرح و لحظات خوش برای مردم است، اما امتزاج آن با سیاست، اطلاعات، اقتصاد، و ... مفاهیم جدیدی را ایجاد کرده است؛ مانند: Politotainment, Infotainment, Econotainment و ... (عباسی، ۱۳۹۰).

نتایج برخی از پژوهش‌ها صنعت سرگرمی را ابزار مهمی برای کنترل و نفوذ بر افراد، گروه‌ها و ملت‌ها دانسته‌اند (براون و سنگال، ۱۹۹۹: ۲۶۸). از این جهت است که بخش عمده‌ای از سرمایه‌گذاری افراد و نهادهای قدرتمند و بنگاه‌های صهیونیستی در عصر حاضر، معطوف به حوزه سینما و به‌ویژه سینمای هالیوود می‌شود.

همچنین مفهوم سرگرمی، ارتباط تنگاتنگ و عمیقی با مفهوم «اوقات فراغت» دارد. به عبارت دیگر، سرگرمی راهکاری است برای پر کردن اوقاتی که انسان فارغ از شغل و فعالیت‌های ضروری زندگی است. شهید آوینی، تعریف مدرنیت از اوقات فراغت را متفاوت از معنای آن در گذشته می‌داند:

«اوقات فراغت، لفظی است که بعد از غلبه‌ی تمدن تکنولوژیک در زندگی بشر معنا و مصداق یافته است. «فراغت» کلمه‌ای نیست که بعد از ظهور تمدن ماشینی ابداع شده باشد، اما معنایی که در این روزگار یافته کاملاً تازه است... پس هرگز نباید پنداشت که ما کلمات را امروز درست به همان معنایی به کار می‌بریم که در گذشته داشته‌اند» (آوینی، ۱۳۶۹).

سرگرمی و تفریح و فراغت به عنوان نوعی اشتغال غیر الزامی انتخابی و غیرانتفاعی که دارای کارکرد فرح‌بخشی تنوع غذایی و نشاط‌آفرینی برای انسان‌هاست، بخشی از اشتغالات معمول و

1. Entertainment

اغلب گریزناپذیر بشر را تشکیل می‌دهد (شرف‌الدین، ۱۳۹۳). درواقع، گذران اوقات فراغت، برای افراد، امری آزاد و انتخابی است که موجبات آرامش جسمی و روحی و رضایت خاطر و رفع خستگی ناشی از کار را فراهم می‌کند (سنایی کند، ۱۳۹۲: ۹۸).

کمپانی‌های بزرگ، سرگرمی را ابزاری قدرتمند برای اقتصاد، سیاست، فرهنگ و آموزش می‌دانند و از برنامه‌های سرگرم‌کننده برای خلق ثروت و فرصت استفاده می‌کنند (گراپر و داناوی، ۲۰۱۷: ۸۹). صنعت سرگرمی در سال ۲۰۱۷، با سهم ۱.۶ تریلیون دلاری، بخش قابل توجهی از بازار صنعتی جهان را به خود اختصاص داده و پیش‌بینی شده است که تا سال ۲۰۲۱ این سهم به ۲.۲ تریلیون دلار افزایش یابد (رضایان، ۱۳۹۹).

سرگرمی در شقوق مختلف آن، یکی از پر نمودترین مؤلفه‌های سبک زندگی آمریکایی به‌عنوان مدل ارائه شده تمدن غرب به سایر جوامع و تمدن‌ها است. گذراندن بخشی از زندگی روزمره در محیط کار و صرف باقی آن در رستوران‌ها، کافی‌شاپ‌ها، کازینوها، دیسکودنس‌ها، سینماها و...، نمونه‌هایی از سرگرمی‌های پیشنهادی غرب در پروپاگاندای قدرتمند رسانه‌ای آن است.

سرگرمی به‌عنوان راهبرد ارتباطی و یک شیوه «انتقال پیام» در عرصه‌های مختلف رسانه، از دیرباز مدنظر کنشگران ارتباطی در همه جای جهان بوده است. این پدیده مهم و پیشرو در ادبیات رسانه‌ای جهان با قدمتی بیش از ۴۰ سال به حوزه‌های مختلف انتقال پیام ورود داشته و به دنبال پوشش‌دهی دو حوزه کارکردی و مهم رسانه، یعنی آموزش و سرگرمی بوده است (سوهانی، ۱۳۹۳).

در این میان، ازجمله میدان‌های جدید تعریف‌شده توسط نظام سرگرمی و تفریح، «آموزش»^۱ است. «تربیت تفریحی/تفریح تربیتی/سرگرم‌آموزی» روشی است که می‌توان از طریق آن، تربیت کودکان را از محافل و مجاری رسمی به حوزه‌های غیررسمی و عمومی کشاند. «تربیت عمومی» از نخستین حوزه‌های اجتماعی است که کودکان با آن سروکار پیدا می‌کنند. فیلم‌ها، پویانمایی‌ها، بازی‌های رایانه‌ای، و ... در این راستا قابل ارزیابی هستند. ازاین‌رو، انترتینمنت، و شقوق و مصادیق آن را صرفاً نمی‌توان عامل سرگرم‌کننده برای کودکان دانست، بلکه امتزاج آن با پیام و رسانه،

سرگرمی را از سویی به «تفریح تربیتی» تبدیل کرده و از سوی دیگر، کارگزاران تربیتی، از ظرفیت صنعت سرگرمی و انترتینمنت استفاده کرده و «تربیت تفریحی» را سرلوحه‌ی کار خود قرار دهند. در این زمینه، بسیاری از استادان فلسفه در دانشگاه‌های مطرح جهان، کتب متعددی درباره‌ی وجود فلسفه در آثار سینمایی و پویانمایی نوشته‌اند. چنین توجهی به سرگرمی در سطحی که فلسفه با آن آمیخته شده باشد، کارگزاران فرهنگی را بر آن داشته است تا به «اجوتینمنت» از منظر معرفتی و تربیتی نگریسته، و ضمن هوشیاری، از چنین ظرفیتی حداکثر استفاده را ببرند (عباسی، ۱۳۹۰).

از این رو با تغییرات گسترده‌ای که در جهان رخ داده است، اوقات فراغت تنها امری حاشیه‌ای نیست بلکه یکی از مهم‌ترین جنبه‌های زندگی افراد است (رضایان، ۱۳۹۹). در این مقاله، قصد داریم تا با پرداختن به یکی از نمونه‌های سرگرمی، یعنی سینما، پردازیم. وظیفه‌ی سینما و به خصوص تلویزیون پر کردن اوقات فراغت مردمی است که می‌خواهند خستگی یک کار اکراه‌آور هر روزه را از وجود خود بزدایند. فقط تصور اینکه تلویزیون در طول هفته‌ها، ماه‌ها و سال‌ها چه حجم وسیعی از برنامه‌ها را می‌بلعد، پشت انسان را می‌لرزاند (آوینی، ۱۳۶۹).

این در حالی است که در ایران، نگاه بخش عمده‌ای از سینماگران و اصحاب هنر و حتی مدیران فرهنگی به سینما، نگاهی حداقلی و دور از واقعیت‌های حاضر جهانی است. نتایج برخی از پژوهش‌ها در کشور ما نشان می‌دهد که محتوای ارائه شده به افراد در بخش‌های مختلف صنعت سرگرمی، به صورت برنامه ریزی شده و با هدف انتقال ارزش‌ها و هنجارهای مشخص تهیه می‌شود و در تغییر باورها ارزش‌ها و سبک زندگی افراد نقش برجسته‌ای دارد (خیابانی، ۲۰۰۶: ۵۱).

تأثیرات فرهنگی، اجتماعی و سیاسی رسانه‌ها در مدیریت افکار عمومی و کنش و تعامل با واقعیت‌های اجتماعی به‌اندازه کافی شناخته شده است و کارکردی چشمگیر در ادراک شاخص‌هایی مانند امنیت رفاه و مشارکت دارد؛ ضمن اینکه قابلیت انکارناپذیر برای جهت‌دهی به مسیر تحولات آینده، شناخته می‌شود (رضایان، ۱۳۹۹).

سینما به مثابه رسانه

«رسانه»، پایه عمده جامعه‌سازی در دوران کنونی است. گنجایش بسیار بالای رسانه توانسته

است برای حوزه‌های گوناگون جامعه امکانات فراوانی را ایجاد نماید. مهم‌ترین کارکرد آن در این زمینه، فراهم نمودن امکان عمومی‌سازی و زمینه‌سازی برای ایجاد حوزه‌های غیررسمی است. «علم عمومی»، «سیاست عمومی»، «دیپلماسی عمومی»، «فرهنگ عمومی» و حوزه‌هایی از این دست، تا حد زیادی رهین رسانه‌های عمومی هستند.

امروزه هرگونه بحث درباره رسانه‌های جمعی در گرو پذیرش این نکته است که ما به نحو عمیقی به حضور و محتوای آن‌ها وابسته هستیم (دی‌فلور، ۱۳۸۳: ۲۹).

اگرچه در دهه‌های پیشین و هم‌زمان با شتاب‌گیری نفوذ رسانه‌های دیداری، شنیداری در زندگی بشر، هنوز پژوهش‌های دقیقی در رابطه با اثرات این دست رسانه‌ها صورت نگرفته بود، اما امروز، نتایج علمی خوبی از این حوزه به دست آمده است که مجموعه کتب فلسفه در آثار نمایشی که قبلاً اشاره شد، نمونه‌هایی از این دست هستند. شاید دشواری‌های پژوهش درباره تأثیر رسانه‌ها را بتوان به دلیل چندگانگی و پیچیدگی پدیده مورد مطالعه دانست. معمولاً میان تأثیرات شناختی (که با دانش و عقیده سروکار دارد)، تأثیرات عاطفی (که به نگرش‌ها و احساسات برمی‌گردد) و تأثیرات رفتاری، تمایز قائل می‌شوند اما تفکیک میان این سه سطح یا ترکیب منطقی آن‌ها به سادگی امکان ندارد (علیزاده و فتحی‌نیا، ۱۳۸۵). البته عملکرد رسانه در تغییر نگرش و رفتارهای مخاطبان وجوه متعددی دارد (علیزاده و فتحی‌نیا، ۱۳۸۵). رسانه ممکن است در عمل موجب تغییر شود، ناخواسته تغییر به وجود آورد، تغییر صوری ایجاد کند (شکل یا شدت)، تغییر را آسان کند، آنچه را موجود است تقویت کند یا مانع تغییر شود (مک‌کویل، ۱۳۸۳: ۳۶۰-۳۶۱). البته با وجود این پیچیدگی‌ها، در مورد تأثیر رسانه‌ها در شکل‌گیری یا تغییر نگرش، عقاید، دیدگاه‌ها و طرز فکر مخاطبان، توافق کلی وجود دارد. آنچه اتفاق نظر درباره آن کمتر است و مطالعه آن در زمان‌ها، موقعیت‌ها و جوامع مختلف اجتناب‌ناپذیر به نظر می‌رسد، میزان این تأثیر و عوامل مؤثر بر آن است (علیزاده و فتحی‌نیا، ۱۳۸۵).

برخی از متفکرین، نتیجه اثر رسانه را، صرفاً تغییر نمی‌دانند. برای مثال ویندال و دیگران معتقدند:

«اثر ضرورتاً به معنی تغییر نیست. اثر می‌تواند موجب بقای نظم و ثبات نیز باشد. جوامع ضرورتاً دارای سازوکارهایی هستند که به واسطه آن‌ها، تغییرات چندان سریع روی نمی‌دهند» (ویندال و دیگران، ۱۳۷۶: ۳۳۵).

استیون چافی^۱ معتقد است تأثیر رسانه به دو دلیل رخ می‌دهد: یکی به دلیل محتوای ویژه و ساده آن و دیگری به دلیل مقدار زمانی که مخاطب به آن اختصاص می‌دهد. همچنین هوگ مک‌کی^۲ نیز معتقد است تأثیر عمده مصرف رسانه این است که مخاطب را از انجام اعمال دیگر باز می‌دارد و ممکن است به صورت ضمنی بر آن‌ها تأثیر بگذارد (مک‌نامارا، ۲۰۰۳: ۱۲). با پذیرش این نکته، تأثیر سریال‌های تلویزیونی را می‌توان بسیار بیشتر از رسانه‌های خبری و فیلم‌های سینمایی در نظر گرفت. چرا که مخاطب مدت زمان طولانی را صرف تماشای یک سریال می‌کند و عملاً بازه‌ای از زندگی خود را، با داستان و شخصیت‌های سریال می‌گذراند.

مک‌نامارا^۳ محقق علوم رسانه‌ای و مسئول موسسه بین‌المللی تحلیل رسانه‌های آسیا و اقیانوسیه^۴، در پژوهش‌های خود، تفکرات و نظریه‌های اولیه درباره تأثیرات رسانه‌ها، ارتباطات را به طور ساده‌ای، انتقال پیام از فرستنده به گیرنده توصیف می‌کند. در این نگاه، فرستنده پیام یا تولید کننده محتوا، دارای قدرت است و مخاطب دریافت کننده منفعل اطلاعات محسوب می‌شود (مک‌نامارا، ۲۰۰۳).

استفاده گسترده از رسانه‌های جدید از جمله تلویزیون‌های اینترنتی، دنیای جدیدی را ایجاد کرده است که شامل مجموعه به هم پیوسته، درهم تنیده و چند وجهی می‌شود (متانی و همکاران، ۱۳۹۶: ۴۱). تلویزیون‌های اینترنتی از پدیده‌های جدیدی هستند که به سرعت جای خود را در جامعه رسانه‌ای امروز پیدا کرده‌اند. تلویزیون‌های اینترنتی در واقع تلفیقی از تلویزیون سنتی و فضای مجازی هستند. در گزارش سال ۲۰۱۶ موسسه رویترز آمده است که هرچند تلویزیون [منظور تلویزیون‌های آنالوگ و دیجیتال مبتنی بر امواج رادیویی است] همچنان منبعی مهم و مورد اقبال است؛ اما پژوهش‌های سال‌های اخیر نشان می‌دهد که فرهنگ و عادات مصرف خبری به طرز محسوسی در حال تغییر هستند. در واقع با وجود اینکه تلویزیون همچنان رسانه مهمی است، اما برخلاف نیمه دوم قرن بیستم، دیگر رسانه قالب تلقی نمی‌شود. به عبارت دیگر، مخاطب رسانه تلویزیون به طور تدریجی رو به کاهش و رسانه‌های اجتماعی به طور انفجاری رو به افزایش است (رضایان، ۱۳۹۹).

1. Steven Chaffee

2. Hugh mc-key

3. Mc-namara

4. Asia Pacific office of media analysis firm, international

سینما به مثابه هنر

در کنار تمامی موارد گفته شده درباره سینما، آنچه غیر قابل انکار است، بعد هنری سینما و هویت آن به عنوان هنر هشتم و فراتر از آن، برآیند عمده هنرهای پیشین است. سینما، محتوایی شامل شعر و ادبیات، نقاشی و طراحی، مجسمه‌سازی و گریم، موسیقی و آوانگاری و انواع دیگر هنرهای کلاسیک است که در انتها، در قالب کدهای صفر و یک دیجیتال، به مخاطب عرضه می‌شود.

این ویژگی‌های چند وجهی سینما باعث می‌شود که این پدیده، به ابزاری منحصر به فرد برای انتقال پیام تبدیل شود. به عبارت دیگر، سینما هم در بعد رسانه‌ای، هم سرگرمی و اجوتینمنت و هم در وجه هنری خود، توانایی کم‌نظیری در اثرگذاری مستقیم و غیر مستقیم روی ذهن مخاطبین خود دارد.

کارل تئودور درایر در مقاله‌ای از قول هاینریش هاینه نقل می‌کند: «هر جا که کلام نتواند پیش رود، موسیقی آغاز می‌شود». هرگاه به یاری نشانه‌های زبانی و مفهوم‌سازی‌های فلسفی، منطقی و علمی نتوانیم واقعیتی رویدادی یا تجربه‌ای انسانی را بیان و به دیگری منتقل کنیم، به هنر پناه می‌بریم. از هنر کاری برمی‌آید که از عهده هیچ وسیله دیگری که در نهایت از منش بیانگری زبان سود جوید، ساخته نیست. هانس گنورک گادامر می‌گوید: «ما هرگز نمی‌توانیم واژگانی را بیابیم که چیزی را به طور قطع بیان کنند». هنر اما شاید به دلیل بازگشتش به حس انسانی و شاید به خاطر تکیه اش بر شهود و مکاشفه یا به دلایل دیگر، کارایی بسیار در انتقال تجربه‌های درونی و باطنی زندگی آدمی دارد و خبر از رازهایی می‌آورد که قفل آن‌ها با هیچ کلید دیگری گشودنی نیست. هنر مسیری را در زندگی انسان می‌گشاید که با پای چوبین خردورزی و منطق استدلالی نمی‌توان از آن گذشت» (احمدی، ۱۳۹۷).

متأسفانه یکی از نگاه‌های رایج به هنر و به ویژه سینما، نگاه تقلیل‌گرا با اصالت‌دهی به فرم است. نظریه فرمالیسم بیان می‌کند آنچه در مطالعه آثار هنری از درجه اهمیت برخوردار است، فرم است و نه محتوا. این نگاه به آثار هنری و به طور خاص به فیلم‌های سینمایی ارزش اثر را در فرم اثر جستجو می‌کند و نه در معنایی که آن اثر منتقل می‌کند. یعنی به هدف و نیت مؤلف نمی‌پردازد بلکه به صنایع و شگردهایی می‌پردازد که یک اثر را فاخر و ارزشمند و یا حتی انتقادی می‌سازد

(ذکایی، ۱۳۹۱). این نوع نگاه امروزه حتی در خود غرب با چالش جدی روبرو شده است و گزاره «هنر برای هنر»، بخش عمده‌ای از اعتبار خود را از دست داده است.

متأسفانه نگاه رایج به سینما و آثار سینمایی به طور خاص و آثار هنری به طور عام، نگاهی ساختار زده و فرمالیستی است. به این معنا که صرفاً ابعاد فنی، هنری و ساختاری اثر، مورد نقد و تحلیل قرار می‌گیرد و توجه لازم به محتوای آن صورت نمی‌گیرد. در نظر سوزان سونتاک «تفسیر همان انتقام عقل از هنر است... تفسیر کردن، فقیر کردن جهان است، تهی کردنش به منظور دنیای ظلی «معانی» است ... تفسیر هنر را مهارپذیر می‌کند، راحت می‌کند» (سونتاک، ۱۳۸۹: ۹۳). ذکایی نیز معتقد است بررسی محتوا، این خطر را به همراه دارد که تحلیل‌های ما را دچار ایدئولوژی‌زدگی کند (ذکایی، ۱۳۹۱). طرفداران این نگاه، به عبارتی باور دارند که سینما فراتر از کالا نیست و «فیلم روی پرده، مثل همان ساندویچی است که خورده می‌شود. مخاطب پول می‌دهد، فیلم می‌بیند و تمام» (شاه‌حسینی، ۱۴۰۰).

در مقابل، گروهی نیز معتقد هستند که جدا کردن فرم از محتوا، نگاهی ساده‌انگارانه و تقلیل‌گرا به هنر و سینما می‌باشد. شاه‌حسینی بیان می‌کند که در حقیقت، سینما پدیده‌ایست که در ذات خود ایدئولوژی دارد. اگر فیلمسازان از خود ایدئولوژی نداشته باشند، از فرد دیگر ایدئولوژی می‌گیرند و آن را می‌سازند. سینما، گران‌تر از آن است که حدیث نفس فیلم‌ساز باشد (شاه‌حسینی، ۱۴۰۰).

مجید شاه‌حسینی در ادامه بیان می‌کند:

«جنس سینما هنر ناب نیست، هنر متکثر است. سینما وجه رسانه‌ای و مدیای بسیار جدی دارد و در وجه مدیا است که می‌تواند جامعه پر از ناامیدی را، ققنوس‌وار به ساحل امید برساند. اگر به برخی فیلمسازان برنمی‌خورد، سینما ابزار است برای مدیریت شدن. این طور نیست که فیلم راه خودش را برود. در حقیقت سینما افکار عمومی را مدیریت می‌کند. سینما نوعی جراحی روح است» (شاه‌حسینی، ۱۴۰۰).

تحلیل نشانه‌شناختی سینما

فیلم‌ها بازتاب مستقیم واقعیت نیستند بلکه در مراحل مختلف رمزگذاری شده‌اند. این تصاویر

شکل‌های بازنمودی هستند که نیاز به تحلیل دارند. فیلم و سینما تأثیر غیرقابل انکاری بر زندگی روزمره گذاشته است. فیلم‌ها بیانگر رویکردی نسبت به جهان‌نمادین هستند و وظیفه پژوهشگر، برملا کردن رمزگان قالب آن‌ها بر پایه مسئله خود است (ذکایی، ۱۳۹۱).

همه نشانه‌شناسان، علی‌رغم اختلاف نظرهای متعدد، در این مطلب متفق‌القول بودند که اگر هر آنچه در این جهان هست نشانه تلقی شود، پس نشانه‌شناسی اهمیتی شگفت‌انگیز خواهد یافت (آسابرگ، ۱۳۸۹).

البته نظام نشانه‌ها معمولاً آشکار نیست بلکه بایستی از متن استنباط شود. زبان‌شناس سوئیسی فردینان دو سوسور بیان می‌کند:

«می‌توان علمی را تصور کرد که زندگی نشانه‌ها را درون جامعه مطالعه می‌کند. چنین علمی بخشی از روانشناسی اجتماعی و در نتیجه روانشناسی عمومی خواهد بود و من آن را نشانه‌شناسی می‌خوانم... نشانه‌شناسی به ما می‌گوید که نشانه‌ها از چه تشکیل شده‌اند و چه قوانینی بر آن‌ها حاکم است. از آن‌جا که هنوز این علم به وجود نیامده کسی نمی‌تواند ادعا کند که چگونه است. اما چنین علمی حق موجودیت دارد و از پیش باید جایی برایش در نظر گرفت» (سوسور [۳۳]، ۱۹۶۶، ۱۶).

امروزه دیگر نه تنها مناسک نمادین و علائم نظامی، بلکه آگهی‌های تجاری، سریال‌های تلویزیونی، فیلم‌های سینمایی، انیمیشن‌ها و تقریباً هر چیز دیگر را می‌توان به‌عنوان نظام‌های نشانه‌ای مطالعه کرد (آسابرگ، ۱۳۸۹، ۲۱).

امبرتو اکو می‌گوید:

«نشانه هر چیزی است که بتوان آن را به عنوان جانشین چیز دیگری به کار برد. این چیز دیگر لازم نیست موقعی که نشانه‌ای را به جای آن می‌گذاریم، الزام وجود داشته و در جایی قرار گرفته باشد. بنابراین اصولاً نشانه‌شناسی علم مطالعه همه چیزهایی است که می‌توان برای دروغ گفتن به کار برد... به نظر من تعریف نشانه‌شناسی بر مبنای نظریه دروغ گفتن بسته را می‌توان برنامه‌ای کاملاً جامع برای علمی به نام نشانه‌شناسی عمومی به شمار آورد» (اکو [۱۱]، ۱۹۷۶: ۷).

پاینز نشانه‌شناسی را چنین شرح می‌دهد:

«تمام کارهایی که ما انجام می دهیم، پیام هایی هستند که با رمزهای متنوع به اطراف می فرستیم و همچنین دریافت کننده نهایی پیام های بیشماری هستیم که در قالب موسیقی، حالت ها، غذا، آداب، کتاب، فیلم یا تبلیغات رمزگذاری شده اند. با وجود این ما به ندرت از دریافت این پیام ها آگاهی پیدا می کنیم و نمی توانیم قواعد این ارتباط ها را درست توضیح دهیم» (سافرانسیسکو کرونیکل، سیزدهم اکتبر ۱۹۸۲).

بنابراین برای پی بردن به اثراتی که هر اثر سینمایی بر مخاطب می گذارد، یکی از کارهای ضروری، نشانه شناسی آن اثر است که در این مقاله تلاش کرده ایم آن را در نسبت با سریال بازی مرکب، به کار گیریم. نشانه ها و روابط دو مفهوم کلیدی تحلیل نشانه شناختی هستند (آسابرگ، ۱۳۸۹). متنی مثل سریال بازی مرکب را می توان نظامی از نشانه ها قلمداد کرد.

نمادشناسی تقابل و تضاد

سریال بازی مرکب را در یک جمله می توان روایتی از تضادها و تقابل های دو گانه در نظر گرفت. منطق ثنویتی و به ویژه ثنویت های متضاد، ابعاد مختلف فرهنگ و باورهای جامعه کره را، از فیلم های سینمایی و سریال ها تا پرچم این کشور در بر می گیرد. این سریال نیز به خوبی توانسته منطق ثنویتی را به شکل های مختلف به تصویر بکشد که بستر مناسبی برای تحلیل این سریال را فراهم کرده است.

همانطور که سوسور بیان می کند، مفاهیم به علت روابط دارای معنا می شوند و رابطه اصلی رابطه تقابلی است. یعنی «غنی» معنا ندارد مگر آنکه «فقیر»ی در کار باشد. وجود خوشحال منوط به وجود اندوهگین است (آسابرگ، ۱۳۸۹: ۲۱). «مفاهیم صرفاً متمایز کننده هستند و نه بر اساس محتوای مثبت خود، که از طریق رابطه تقابلی شان با سایر اجزای نظام، تعریف می شوند (سوسور [۳۳]، ۱۹۶۶، ۱۱۷). مفاهیم متضاد در این سریال در هر دو بعد مادی و غیرمادی و با انواعی از روابط فی مابینی نگاشته شده اند که در ادامه، به تفکیک هر قسمت، به آنها اشاره خواهد شد. در این سریال هم به زیبایی این روابط و به ویژه روابط متقابل به تصویر کشیده شده است.

نکته ای که به هنگام اندیشیدن درباره تقابل ها باید به خاطر داشته باشیم این است که مفاهیم تقابلی باید به نحوی با هم رابطه داشته باشند (آسابرگ، ۱۳۸۹: ۲۱). برای مثال، از دو گانه های مهم

این سریال می‌توان به بازیکن شماره ۱ و بازیکن شماره ۴۵۶ به عنوان اولین و آخرین شرکت‌کنندگان بازی اشاره کرد که در انتهای داستان مشخص می‌شود، شماره یک عضوی از بالاترین طبقات اجتماعی بوده و شماره ۴۵۶ نیز یکی از مردم فرودست جامعه است. نمونه دیگر رابطه در تقابل‌ها، شخصیت دو کاراکتر اصلی داستان یعنی «گی‌هان» و «سانگ وو» به عنوان نمادهای هوش مادی و عاطفه و احساس هستند که رابطه آن‌ها باهم، علاوه بر حضور در یک بازی، رابطه دوستی دیرینه از دوران کودکی است.

این که ما به دنبال تقابل‌های دوتایی یا قطبی هستیم بی دلیل نیست، زیرا معنا متکی بر ایجاد رابطه است و مهمترین رابطه در تولید معنا در زبان، تقابل متضادهاست (آسابرگ، ۱۳۸۹: ۴۰). ساخت گرایان تقابل دوتایی را اساسی ترین عملیات مغز آدمی می‌دانند که برای تولید معنی اساسی است (کالر، ۱۹۷۶: ۱۵).

بنابراین در همه متون باید نوعی مجموعه منظم و همبسته از تقابل‌های قابل استخراج وجود داشته باشد. بسیاری کسان بر این تقابل‌های قطبی آگاهی ندارند. گاه این تقابل‌ها صراحت ندارند و پوشیده‌اند، اما به هر حال بدون تفاوت‌ها، معنا وجود ندارد (آسابرگ، ۱۳۸۹: ۴۰). بر همین اساس، مؤلف این اثر نیز، تنها با به تصویر کشیدن زندگی ابرسرمایه‌داران جهان می‌توانست معنای بی‌عدالتی موجود در نظام کاپیتالیستی کره و سایر کشورها را منتقل کند.

بازنمایی خشونت

استفاده از خشونت و رفتارهای خشونت آمیز در تولیدات سینمایی به سرعت در حال گسترش است؛ چرا که خشونت در برنامه‌ها، به تجارتي پرسود برای تولیدکنندگان فیلم‌ها تبدیل شده است. نمایش بی حد و حصر خشونت در وسایل ارتباط جمعی به ویژه تلویزیون و سینما باعث شده خشونت از سطح بزرگسالی به دوره کودکی انتقال یابد و کودکان در حالی که مهارت‌های شناختی ذهنی و اجتماعی لازم را برای درک توجیه و مقابله با خشونت ندارند و تفاوتی بین واقعیت و خیال قائل نیستند، با تهاجم انواع رفتارها و اعمال خشونت‌بار و پرخاش در آن روبه‌رو شوند (بیابانگرد، ۱۳۸۵).

دنیایی که تلویزیون در ذهن کودکان ترسیم می‌کند، دنیایی خشن، بدون عاطفه، مادی،

زشت و پر از جنگ و نزاع و درگیری و غیره است و تا حدی به همین دلیل امروزه سن ارتکاب جرایم و اعمال بزهکارانه و جنایی در مقایسه با گذشته کاهش و میزان بروز و شیوع آن افزایش یافته است (بیابانگرد، ۱۳۸۵).

در سال ۲۰۰۱ میلادی اندرسون و براد بوشمان، اساتید دانشگاه ایوای آمریکا، با انجام پژوهشی اظهار داشتند نوجوانانی که بازی‌های رایانه‌ای خشن انجام می‌دهند، بیش از دیگران به ارتکاب اعمال خشن در دنیای واقعی می‌پردازند. لئونارد ارون، استاد دانشگاه میشیگان آمریکا نیز با بررسی ۸۵۶ جوان ساکن در حومه شهرهای بزرگ، به این نتایج دست یافت که احتمال ایجاد مشکل قانونی توسط پسرهایی که فیلم‌های تلویزیونی خشن مشاهده می‌کنند، ۸ برابر بیشتر از دیگران است (بیابانگرد، ۱۳۸۵).

پروفسور جفری جانسون، استاد دانشگاه کلمبیا نیز با پژوهشی که روی ۷۰۷ خانواده برای مدت ۱۷ سال انجام داد، به این نتیجه رسید که نوجوانانی که در ۱۴ تا ۱۶ سالگی حداقل ۳ ساعت از روز خود را به مشاهده برنامه‌های تلویزیونی خشن می‌پردازند، در بزرگسالی احتمال ارتکاب جرم در آنها بیشتر می‌شود (بیابانگرد، ۱۳۸۵).

نتایج بیش از ۱۰۰۰ پژوهش نشان می‌دهد که نمایش اعمال خشونت آمیز در رسانه‌ها سبب ایجاد رفتار پرخاشگرانه در تعدادی از کودکان می‌شود. البته پرواضح است که اگر نوجوانی به دنبال نمایش یک صحنه جنایی با الهام از آن دست به ارتکاب جرمی بزند، از قبل آمادگی آن را داشته است و احتمالاً برنامه یا فیلم تلویزیونی، صرفاً نحوه اجرا را به او آموخته است. بنابراین باید پذیرفت که پخش هر برنامه‌ای با هر میزانی از خشونت و جنایت در هر صورت موجب بروز انگیزه‌هایی در مخاطبان می‌شود.

جورج گرینر رئیس مدرسه ارتباطات آنتبرگ در دانشگاه پنسیلوانیا می‌گوید: «تلویزیون مانند مذهب برای مردم عمل می‌کند».

او بیان می‌کند برنامه‌های تلویزیونی فرهنگ مشترکی برای تماشاگران می‌سازند که از طریق آن در زمینه‌های اجتماعی و روابط انسانی با هم ارتباط برقرار می‌کنند.

بر اساس نظر گابنر و هاریسون، تعریف خشونت عبارت است از:

«هرگونه نمایش آشکار تهدید همراه با اسلحه یا بدون آن که هدف آن، آسیب رساندن،

تنبيه، انتقام يا ارباب يك موجود يا گروهی از موجودات يا تخریب اشيا و دارایی است. این خشونت ممكن است عملاً صورت گیرد يا صرفاً برای انجام آن تلاش شود. ممكن است به آسیب و جراحت منجر شود يا نشود. تصادفات و فجایع خشونت بار در صورتی که عامل آن انسان باشد خشونت تلقی می شود» (گربنر و هاریسون، ۱۹۹۸: ۴۰).

از این رو، سریال بازی مرکب، علی رغم اینکه به شکلی ساختارشکن، برای جذب مخاطب به چاشنی های جنسی و شهوانی نپرداخته، اما در حوزه خشونت، توانسته این مورد را تا حد زیادی جبران کند. نمایش آشکار مرگ به اشکال گوناگون، این سریال را به اثری نامناسب برای سنین پایین مبدل کرده است. البته لازم به ذکر است که آثار دیگری نیز در نقد سرمایه داری تولید شده اند که در حوزه خشونت، وضعیت نامناسب تری نسبت به این اثر دارند که به عنوان نمونه می توان به فیلم سینمایی «The Platform»، ساخته کشور اسپانیا اشاره کرد که در آن، صحنه های نامناسبی از خورده شدن گوشت انسان توسط انسان های دیگر نیز نمایش داده می شود. لذا «بازی مرکب»، نه تنها در پرداخت به مقوله «سکس»، عملکرد مثبتی داشته، در حوزه خشونت نیز، دست کم جزء بدترین نمونه ها طبقه بندی نمی شود.

روش شناسی پژوهش

روش تحقیق این مقاله جدلی است که در آن، مؤلفه های مختلف فیلم در قالب تقابل های دو وجهی متضاد مانند مادی و معنوی تقسیم می شوند. همچنین به روش تحلیل محتوای کمی و کیفی یا تحلیل تمیک، گفتار و رفتار شخصیت ها و همین طور عملکرد آن ها در برابر همدیگر و در موقعیت های مختلف، مورد مطالعه قرار می گیرد. ابزار و واحدهای تحلیل، کنش ها، واکنش ها و دیالوگ کاراکترها در برابر یکدیگر است.

یافته های پژوهش و تحلیل

سریال «بازی مرکب»، ساخته کشور کره جنوبی به کارگردانی هوانگ دونگ-هیوک^۱ است که در سال ۲۰۲۱ پس از پخش از شبکه نتفلیکس، با جذب حدود ۲۱۰ میلیون بیننده، رکورد

1. Hwang Dong-hyuk

این تلوزیون اینترنتی را شکست. فصل یکم سریال، علی رغم کوتاه بودن، توانست موج قدرتمندی در رسانه‌های جهان ایجاد کند.

سریال «بازی مرکب» برگرفته از ماجرای «جزیره نارگیل و گله موش‌ها» است. ماجرای که در یکی از قسمت‌های مجموعه فیلم‌های سینمایی «جیمز باند» به نام «اسکای فال»^۱ روایت می‌شود. همچنین سریال عمیقاً تحت تأثیر سریال انیمیشنی ژاپنی «کاجی» بوده است. در این سریال، در دو فصل، زندگی جوان درمانده و بدهکاری به نام «کاجی» نمایش داده می‌شود که در بن‌بست زندگی به قمار کشیده شده و در قمار زندگی خود و سایر بدهکاران درمانده، روی مرگ و زندگی خویش قمار می‌کند (عباسی، ۱۴۰۰).

بازی مرکب، ماجرای ۴۵۶ شهروند کره‌ای را روایت می‌کند که به دلیل مشکلات مالی شدید، قادر به ادامه زندگی نبوده و اصطلاحاً به بن‌بست رسیده‌اند. این افراد به شکلی اتفاقی با ویزیتور یک موسسه برخورد می‌کنند که به آنها پیشنهاد شرکت در یک بازی را می‌دهد که در صورت برنده شدن در آن، تمام مشکلاتشان برطرف خواهد شد. این بازی، آغاز ماجرای می‌شود که در نهایت، تنها یک نفر از آن زنده بیرون می‌آید.

نویسنده سریال تلاش دارد تا با نشان دادن بخشی از زندگی طبقه سرمایه‌دار حاکم بر جهان، در کنار به تصویر کشیدن زندگی انسان‌های عادی از طیف‌های مختلف تحصیلی، اعتقادی، شغلی، سنی، جنسیتی و ...، نقد عریان و خشونت‌آمیزی از نظام سرمایه‌داری ارائه دهد. این سریال، علی‌رغم اینکه دارای برخی نمادها و مؤلفه‌های مرتبط با صهیونیسم، کابالا و فراماسونری می‌باشد، اما بعید به نظر می‌رسد که همچون بسیاری از آثار سینمایی، در جهت تبلیغ این نمادها در قالب دوربین گنجانده شده باشد. بلکه کارگردان احتمالاً تلاش دارد تا سرمایه‌دار بودن را تنها وجه مشترک طبقه حاکم بر جهان معرفی نکرده و فرقه‌های سری را هم در این چهارچوب بگنجاند.

فصل اول سریال در نهایت با انتهایی باز به پایان می‌رسد به طوری که نقش اول داستان، با وجود اینکه در بازی پیروز شده، اما تصمیم می‌گیرد تا باقی عمرش را در جهت کشف بنیان این بازی و رسوا کردن آن‌ها صرف کند. در ادامه، به بررسی قسمت‌های مختلف این سریال و در نهایت، جمع‌بندی مفاهیم نهفته در این اثر، می‌پردازیم.

1. SkyFall (2012)

قسمت یکم

«سونگ گی هان»، کارگر حدود ۳۵ ساله کارخانه تولید قطعات خودرو که چند سال قبل به دلیل اخراج از کارخانه محل کار و مشکلات اقتصادی و عدم توانایی تأمین مالی خانواده، مجبور به طلاق شده است و حضانت دختر خردسالش نیز با حکم دادگاه به مادر داده شده است. جی-هون برخلاف کاراکترهای سینمایی دوران مدرن که عمدتاً شخصیت‌هایی متفرد و مادی‌گرا هستند، از شخصیتی عاطفی، مقید به خانواده و دل‌رحم برخوردار است. او با مادر پیرش زندگی کرده و علی‌رغم اشتغال به رانندگی، همچنان بخشی از هزینه‌های زندگی‌اش را از مادرش دریافت می‌کند. گی-هون در قسمت اول، درحالی که تلاش دارد تا به مناسبت سالگرد تولد دخترش، هدیه‌ای برای او تهیه کند، کمک هزینه مالی دریافتی از مادرش را در یک مسابقه بخت‌آزمایی اسب دوانی قمار می‌کند. صحنه‌های تماشای مسابقه اسب‌دوانی توسط جی‌هون و عده زیادی از مردم عادی مشابه او، در ادامه سریال، به شکلی دیگر تکرار می‌شود. صحنه‌هایی تأثیرگذار که در آن، گردانندگان بازی مرکب، مسابقه انسان‌های عادی را تماشا کرده و روی آن‌ها شرط‌بندی می‌کنند. این تشابه در بخت‌آزمایی اسب‌ها و انسان‌ها در قسمت آخر سریال، از زبان «جلودار»، صراحتاً بیان می‌شود. در ادامه، گی‌هون که روز سختی را پشت سر گذاشته، در ایستگاه مترو با یک ویزیتور مواجه می‌شود که به او پیشنهاد انجام یک بازی سنتی کره‌ای را می‌دهد. بازی که در ازای برنده شدن در آن، ۱۰۰ هزار یون دریافت می‌کند و در ازای بازنده شدن، تنها باید یک سیلی از ویزیتور را تحمل کند. این بازی که در نگاه اول، یک معامله پرسود دیده می‌شود، گی‌هون را مجاب می‌کند که با شماره روی کارت ویزیت تماس بگیرد و در مسابقه شرکت کند. مسابقه‌ای که در آن، در صورت بازنده شدن، به جای سیلی، باید گلوله را دریافت کند.

از منظر سنجش میزان خشونت، صحنه‌های متعددی در قسمت یک سریال نمایش داده می‌شود. کتک خوردن «گی‌هون» توسط طلب کاران، سیلی خوردن او توسط ویزیتور بازی و نزاع و دعوی فیزیکی «دوک سو» و «سه‌یو ک» در آسایشگاه بازی، نمونه‌هایی از این دست می‌باشد. همچنین پژوهش‌ها نشان می‌دهد اگر عمل خشونت آمیز نمایش داده شده با برنامه‌ریزی و عمدی اتفاق افتاده باشد، متفاوت از خشونت غیر عمدی و تصادفی است (بیابانگرد، ۱۳۸۵) و اثرگذاری آن در مخاطب عمیقتر خواهد بود. از این رو، نمایش آشکار و خشن کشتار بازیکنان در مرحله

یکم بازی به شکل برنامه‌ریزی شده و منسجم، تأثیر زیادی بر مخاطب دارد.

جدول ۱. عنصر تضاد و تقابل در قسمت یکم

ردیف	عنصر متضاد	طرف یکم	طرف دوم	متغیر تضاد	بستر تضاد	طرف غالب
۱	مادی	برد	باخت	بخت آزمایی/شرط بندی	باشگاه اسب دوانی	برد
۲	غیر مادی	پذیرش پیشنهاد ویزیتور بازی برای مسابقه	پذیرش پیشنهاد ویزیتور بازی برای مسابقه	تصمیم	ذهن گی‌هان	پذیرش
۳	مادی	برد	باخت	بازی چنگک و عروسک	شهر بازی	در نهایت، برد
۴	مادی	برد	باخت	بازی داک جی با ویزیتور	ایستگاه مترو	برد و باخت متناوب
۵	مادی	تخته آبی	تخته قرمز	ابزار بازی داکچی	ایستگاه مترو	آبی و قرمز
۶	غیر مادی	برقراری تماس تلفنی برای شرکت در بازی	عدم برقراری تماس تلفنی برای شرکت در بازی	تصمیم	ذهن گی‌هان	شرکت در بازی
۷	غیر مادی	اطلاع دادن قضیه مهاجرت به پدر	اطلاع ندادن قضیه مهاجرت به پدر	تصمیم	ذهن دختر گی‌هان	اطلاع ندادن
۸	غیر مادی	بازیکن اول از جهت شماره	بازیکن آخر از جهت شماره	شرکت کنندگان بازی	بازی مرکب	بازیکن آخر
۹	غیر مادی	امضا کردن	امضا نکردن	قرارداد بازی	تالار بازی	امضا کردن

ردیف	عنصر متضاد	طرف یکم	طرف دوم	متغیر تضاد	بستر تضاد	طرف غالب
۱۰	مادی	حرکت	سکون	قانون بازی یکم	محیط بازی	-
۱۱	مادی	چراغ سبز	چراغ قرمز	قانون بازی یکم	محیط بازی	-
	مادی	رنگ‌های گرم	رنگ‌های سرد	رنگ	مجموعه برگزاری بازی	-
	مادی	رنگ آبی لباس بازیکنان	رنگ قرمز لباس کارکنان	رنگ	محیط بازی	-

قسمت دوم

قسمت دوم سریال با اعتراض شرکت کنندگان در بازی به خشونت جاری در آن و مرگ تعداد زیادی از هم بازی‌های خود در مرحله اول آغاز می‌شود. در این بخش، یکی از شرکت کنندگان به نام «سانگ وو»، که نماد هوش اقتصادی و علم و آگاهی در این داستان است و در دانشگاه ملی سئول تحصیل کرده اما به دلیل کلاهبرداری‌های متعدد با بدهی‌های سنگینی روبه‌روست؛ درباره بند سوم قرارداد اولیه بازی، به مجریان مسابقه تذکر می‌دهد. بندی که مربوط به پایان بازی در صورت رأی اکثریت شرکت کنندگان در مسابقه است. بدین ترتیب مجریان برنامه تمهیدات لازم برای برگزاری انتخابات را فراهم می‌کنند که در آن اعضای شرکت کننده نظر خود را در رابطه با ادامه یا توقف بازی اعلام می‌کنند؛ در این مرحله، زمانی که جایزه نقدی مربوط به مرحله اول، اعلام شده و به نمایش در می‌آید، تعداد زیادی از شرکت کنندگان، به دلیل طمع دست‌سابی به جایزه بازی، از نظر خود برای توقف بازی منصرف شده و رأی به ادامه آن می‌دهند، اما در نهایت تنها با اختلاف یک رأی، بازی متوقف می‌شود. قسمت دوم سریال با به تصویر کشیدن مشکلات زندگی شرکت کنندگان در مسابقه ادامه پیدا می‌کند و به عبارت دیگر، انگیزه‌های هر یک از افراد برای شرکت در این مسابقه را به مخاطب انتقال می‌دهد.

جدول ۲. عنصر تضاد و تقابل در قسمت دوم

ردیف	عنصر متضاد	طرف یکم	طرف دوم	متغیر تضاد	بستر تضاد	طرف غالب
۱	غیرمادی	ادامه بازی	انصراف از بازی	تصمیم	ذهن بازیکنان	توقف بازی
۲	مادی	کلید دایره سبز	کلید ضربدر قرمز	ابزار انتخابات	محیط بازی	کلید ضربدر

قسمت سوم

قسمت سوم با ورود مجدد اکثریت ۹۳ درصدی شرکت کنندگان در بازی که بعد از کشتار مرحله یکم، از ادامه بازی انصراف داده بودند، آغاز می شود. صحنه اثرگذار در ابتدای این قسمت، مراحل انتقال بازیکنان بی هوش شده از شهر به جزیره بازی توسط لباس قرمزها یعنی کارگزاران بازی است. صحنه ای که در آن مردم عادی طبقات متوسط و فرودست جامعه، توسط بازیگران ابرطبقه، به شکلی کاملاً منفعل و گله وار، در حال جابه جایی، برهنه شدن کامل و پوشانده شدن با لباس های متحدالشکل تعیین شده در بازی هستند.

همچنین در این قسمت، بازیکنان به عنوان نمادی از یک جامعه مدرن، به نتیجه می رسند که برای غلبه بر اراده گردانندگان بازی در مقابل خود، نیازمند تشکیل گروه ها و نقش پذیری و تقسیم کار هستند. اگرچه این گروه بندی مدت زیادی دوام نیاورده و با اراده ابرطبقه منهدم می شوند.

در بخش پایانی این قسمت، بازیکنان برای نجات جان خود و عبور از مرحله دوم بازی، شیرینی ها را با سرعت لیس می زنند که در ذهن مخاطب، عمل سگ های دست آموز تداعی می شود، به نحوی که بازیکنان برآمده از طبقات مختلف اجتماعی را، به حیوانات سرگرم کننده ابر طبقه تشبیه می کند. البته این گزاره در قسمت های بعد به طور علنی نیز بیان می شود.

صحنه های خشونت آمیز در این قسمت نیز، کشتار بازیکنان بازنده به دست لباس قرمزها و به وسیله اسلحه است. در بخشی از این قسمت، وقتی یکی از کارگزاران بازی بالاجبار و با تهدید یکی از بازیکنان شورشی، نقاب خود را بر می دارد، بلافاصله توسط «پرچمدار» یعنی مدیر بازی کشته می شود. درحالی که از نظر سن و سال، مابین کودکی و نوجوانی قرار دارد. مطالعات نشان

داده است که نمایش سلاح گرم باعث افزایش طبع خشن در بیننده می شود (بیابانگرد، ۱۳۸۵). استفاده مکرر از انواع سلاح گرم برای کشتار بازیکنان در این سریال و قسمت سوم، از این حیث قابل توجه است.

جدول ۳. عنصر تضاد و تقابل در قسمت سوم

ردیف	عنصر متضاد	طرف یکم	طرف دوم	متغیر تضاد	بستر تضاد	طرف غالب
۱	غیرمادی	صحبت درباره خاطرات گذشته	صحبت درباره آینده بازی	تصمیم	ذهن گی هان و سانگ وو	-
۲	غیرمادی	اطلاع دادن به هم گروهی ها درباره ماهیت مرحله دوم بازی	اطلاع ندادن به هم گروهی ها درباره ماهیت مرحله دوم بازی	حس نوع دوستی و انسانیت / حس رقابت	ذهن سانگ وو	عدم اطلاع دادن

قسمت چهارم

قسمت چهارم سریال با نشان دادن تقسیم منابع محدود بین نیازهای محدود جامعه آغاز می شود. زمانی که لباس قرمزها به توزیع غذای سبک و مختصر به تعداد بازیکنان اقدام می کنند، تعدادی از بازیکنان با زورگویی، بیشتر از سهم خود دریافت می کنند که همین عامل باعث می شود تا در نهایت به تعدادی از شرکت کنندگان، غذای کافی نرسد. همین نزاع باعث کشته شدن یکی از بازیکنان به دست دیگری می شود که اعتراض جی هون و باقی افراد را به دنبال دارد. اما بازیکنان در کمال شگفتی متوجه می شوند که هیچ قانونی جز قانون جنگل در این جامعه کوچک آنارشیتی حاکم نبوده و با کشتن دیگر رقبا، حتی بیرون از محیط بازی، می توانند یک قدم به سمت برنده شدن و رسیدن به جایزه نقدی بازی نزدیک تر شوند. البته بازی گردانان نیز تعمداً به تحریک بازیکنان برای نزاع و درگیری اقدام می کنند که جمله مشهور «تفرقه بینداز، حکومت کن» را در یک جامعه آزمایشی، به زیبایی به تصویر می کشد. در ادامه قسمت چهارم، طبقات

مختلف اجتماعی کم کم شکل می گیرد؛ به گونه ای که افراد از قومیت ها و ملیت های مختلف، با سطح سواد متفاوت و معتقد به ادیان و جهان بینی های گوناگون، متوجه می شوند که برای گذراندن مراحل بازی و پیروزی در آن، نیازمند تشکیل گروه های بزرگتری هستند. مفهوم طمع که از اساسی ترین مؤلفه های سریال است، در این قسمت شکل تازه ای به خود می گیرد، به گونه ای که بازیکنان به طمع پیروزی در مسابقه و دست یابی به جایزه بزرگتر، نه تنها می پذیرند که شاهد کشته شدن هموعان خود باشند، بلکه تصمیم می گیرند که رقبای دیگر را، که تا چند روز قبل، شهروند عادی و حتی دوستان هم بودند، بیرون از محیط بازی، با دست خود به قتل برسانند.

فریادهای اعتراضی و کمک خواهانه «گی هون» در واکنش به قتل یکی از بازیکنان، از صحنه های قابل توجه این قسمت است که بی تأثیر بودن اعتراضات طبقات فرودست و متوسط اجتماعی به حاکمیت سرمایه گرا و ابر طبقه را نشان می دهد. همچنین در مبحث خشونت نیز، پژوهش ها نشان داده است که وقتی خشونت بدون پیامد نشان داده شود، احساس بازدارندگی برای انجام خشونت در بینندگان ایجاد نمی شود؛ بنابراین، رفتار پر خاشگرانه در مخاطبین را بیشتر تحریک می کند (بارون، ۱۹۷۹). از این رو، قتل های مکرر و بدون مجازات و پیامد منفی در این سریال، تأثیرات مخرب جدی روی قلب و ذهن مخاطب خواهد داشت.

در این قسمت، بار دیگر داروینسم اجتماعی در کلام یکی از لباس قرمزها شنیده می شود زمانی که در توضیح مرحله بعد بازی به پزشک متغلب می گوید به عمد جیره غذایی را کم کردیم تا بین بازیکنان درگیری به وجود آید و ضعیف ترها قبل از ورود به مرحله بعد، حذف شوند، لذا برای برنده شدن، به افراد قویتر ملحق شو.

مرحله سوم بازی، مسابقه طناب کشی است که سازنده بازی مرکب، دو گانه دیگری را در خلال آن نمایش می دهد. دو گانه بین قدرت جسمی یا توان ذهنی و تدبیر فکری به عنوان متغیر اصلی پیروزی در این بازی.

در این قسمت علاوه بر نشان دادن صحنه های کشتار مشابه قسمت های قبل، پزشکی به تصویر کشیده می شود که با همکاری چند نفر از لباس قرمزها اقدام به تخلیه اندام های بازیکنان کشته شده در بازی و ارسال به چین جهت فروش می نماید که این صحنه ها به شکلی عریان نمایش داده می شوند.

مافیای فروش اندام به عنوان یکی از تجارت‌های کثیف و پرسود که اختصاص به طبقات سرمایه‌دار و صاحب قدرت دارد، از مؤلفه‌های قابل ذکر این قسمت است.

جدول ۴. عنصر تضاد و تقابل در قسمت چهارم

ردیف	عنصر متضاد	طرف یکم	طرف دوم	متغیر	بستر تضاد	طرف غالب
۱	غیر مادی	اعتماد	عدم اعتماد	حسن ظن / سوء ظن	ذهن سوی‌یوک	-
۲	غیر مادی	انتخاب هم تیمی قوی‌تر	انتخاب هم تیمی ضعیف‌تر	قدرت	ذهن بازیکنان	-
۳	غیر مادی	قدرت جسمی	توان ذهنی و تدبیر	پیروزی در بازی	مسابقه سوم (طناب‌کشی)	تدبیر
۴	مادی	هم تیمی مرد	هم تیمی زن	قدرت	تیم‌های بازی سوم	-

قسمت پنجم

در قسمت پنجم، بین دو نفر از بازیکنان، مباحثه و نزاع شفاهی رخ می‌دهد. مردی که دارای عقاید مذهبی احتمالاً مسیحی بوده و مدام در حال دعا کردن است و دختر نوجوانی که از وضعیت ظاهری او می‌توان برداشت کرد که دارای افکار مادی، پوچ‌گرایانه و حتی شیطان‌گرایانه^۱ است. زمانی که مرد مسیحی در حال دعا و شکرگزاری بابت پیروزی در مرحله سوم بازی است، دختر که مدام در حال تمسخر مرد مسیحی است، از او می‌پرسد: «به درگاه چه کسی دعا می‌کنی؟ فکر می‌کنی زنده ماندت در این مرحله را مدیون چه کسی هستی؟ مدیون این پیرمرد و سانگ‌وو». مرد مسیحی عامل پیروزی را، خواست خدا و ایثار بازیکنان کشته شده می‌داند و برای گناهان خود و بقیه بازیکنان پیروز، طلب آمرزش می‌کند که به انسان‌شناسی مسیحی در گناهکار دانستن تمامی انسان‌ها به دلیل گناه اول حضرت آدم (ع) اشاره دارد. این دو شخصیت که ناظر بر یک دوگانه دیگر، یعنی ثنویت معرفت‌شناختی انسان‌گرا و خداگرا ترسیم شده‌اند، در ادامه دست به اقداماتی

1. Satanism

می‌زنند که به سنت رایج سینمای مدرن، کاراکتر خداگرا را در ذهن مخاطب، به شدت منفور و کاراکتر پوچ گرا را به شدت محبوب می‌نماید. مرد مسیحی بارها دست به جنایت و خیانت و قتل می‌زند اما دختر شبه‌شیطان گرا، در یکی از تراژدی‌ترین سکانس‌های سریال در قسمت پنجم، جان خود را فدای بازیکن دیگر یعنی سوی یوک می‌کند تا او بتواند زنده از مسابقه بیرون رفته و از برادر کوچکترش مراقبت کند.

گی‌هان در این قسمت، به بخشی از گذشته خود اشاره می‌کند که کارگر کارخانه قطعات خودرو بوده و پس از اعتصاب و اعتراض کارگران به دلیل اخراج تعداد زیادی از آن‌ها، با بدترین برخورد خشونت‌آمیز از طرف مدیران شرکت و حکومت مواجه شده است که این خاطره را با وضعیت حاضر خود در بازی مقایسه می‌کند. در این سکانس، مؤلف سریال تلاش دارد تا پس از بارها انتقال غیر مستقیم، این بار مستقیماً این مفهوم را به مخاطبین عادی انتقال دهد که این بازی در واقع همان فرآیندی است که در جامعه سرمایه‌گرا و طبقاتی کره جنوبی و بسیاری از کشورهای کاپیتالیستی دیگر دنیا مدام و پیوسته در حال اتفاق افتادن است. نکته جالب‌تر در این بخش این است که گی‌هون خاطره ظلم طبقه سرمایه‌دار به خود را برای کسی تعریف می‌کند که در انتهای سریال مشخص می‌شود صاحب اصلی بازی و از بزرگترین سرمایه‌داران و اعضای ابرطبقه بوده است.

در سکانسی از این قسمت، «جلودار» به یکی از نیروهای زیر مجموعه خود که تلاش داشته با قلب، به یکی از بازیکنان کمک کند، می‌گوید:

«... تو مهم‌ترین شرط این مجموعه را زیر پا گذاشتی. شرط مساوات. همه شرکت‌کنندگان با هم برابر هستند، حق آنها است که تحت یک شرایط عادلانه و یکسان رقابت کنند. این آدم‌ها، خارج از اینجا به اندازه کافی بی‌عدالتی دیده‌اند؛ ما آخرین فرصت را برای رقابتی عادلانه در اختیار آنها قرار می‌دهیم ...».

این بیان، اشاره به جامعه طبقاتی دارد که اساس آن بر ظلم و بی‌عدالتی بنا شده اما طبقات حاکم تلاش می‌کنند تا با فراهم کردن عدالت سوری درون طبقه متوسط، توهم برخورداری از یک زندگی عادلانه را به اعضای این طبقه اجتماعی القا کنند. در مبحث خشونت نیز، مطالعات نشان داده است که خشونت موجه، احتمال فراگیری خشونت را در مخاطبان افزایش می‌دهد. زیرا به این

ترتیب، رفتار خشونت آمیز، به شکل مشروع یا حتی مقدس به نمایش درآمده است (گرینبرگ، ۱۹۸۱؛ برکوویتز و پورز، ۱۹۷۹). در این بخش نیز، اعدام میدانی متغلبین، با بیان توجیهات زیبا و عدالت خواهانه، اثرگذاری خود در مخاطب را تقویت می کند.

صحنه های دلخراش جراحی و خارج کردن اندام های بدن انسان در این قسمت مجدداً تکرار می شود و اشاره می شود که در یکی از جراحی ها، چشم جسد در حالی خارج شده که او هنوز زنده بوده است. همچنین در بخش دیگری از این قسمت، «هوآنگ جون هو»، پلیس وظیفه شناس و قهرمان داستان که با شجاعت و درایت به جزیره برگزاری بازی نفوذ کرده و در حال جمع آوری اطلاعات است، اقدام به قتل یکی از کارکنان بازی می کند. با توجه به اینکه پژوهش ها نشان داده است مهاجمی که شخصیت جذاب و دوست داشتنی دارد، می تواند الگوی رفتاری قوی تری باشد تا مهاجمی که غیر جذاب و خنثی است (بندورا، ۱۹۹۴)، لذا انجام اعمال خشونت آمیز توسط شخصیت «جون هو» اثرات مخرب بیشتری بر ذهن مخاطب، به ویژه مخاطب نوجوان خواهد داشت.

جدول ۵. عنصر تضاد و تقابل در قسمت پنجم

ردیف	عنصر متضاد	طرف اول	طرف دوم	متغیر تضاد	بستر تضاد	طرف غالب
۱	غیر مادی	اعتماد	عدم اعتماد	حسن / سوء ظن	ذهن سوی یوک	اعتماد

قسمت ششم

قسمت ششم با صحنه ی به دار آویخته شدن بازیکنان و کارکنان متقلب و توضیح بلندگوها درباره ماهیت عدالت طلبانه این مجموعه آغاز می شود. این سکانس، به سوری و فرمالیته بودن ساختار «قضاوت» در نظام سرمایه گرا اشاره دارد که در آن، برخورد با قانون شکنان، نه برای تحقق عدالت واقعی، بلکه برای جلوگیری از برهم خوردن انضباط جنگل وار جامعه و خدشه دار نشدن «توهم زندگی عادلانه» در ذهن اعضای طبقات اجتماعی است.

در این قسمت که می توان آن را تراژدیک ترین قسمت این سریال دانست، بازیکنان مجبور

می شوند تا یک نفر را به عنوان هم تیمی خود انتخاب کنند که در خلال این انتخاب، دو گانه خیر و شر باز هم در شخصیت گی هان متجلی می شود. او که می تواند با انتخاب یک هم تیمی قوی، پیروزی خود را تضمین کند، زوج همیشگی خود یعنی پیرمرد شماره ۱ را انتخاب می کند تا بتواند به او کمک کند.

در سکانسی از این قسمت، مرد مسیحی در اعتراض به انتخاب هم تیمی زن، می گوید: «خداوند حوا را با استفاده از استخوان دنده آدم خلق کرد... زن ها و مرد ها اصلاً با هم برابر نیستند». این گزاره، نگاه ضد زن ادیان ابراهیمی به ویژه مسیحیت را به مخاطب القا می کند که طبق معمول گذشته با مداخله لفظی دختر خدانا باور، خاتمه می یابد.

همانطور که قبلاً اشاره شد، گی هان که متصف بودن او به برخی صفات مانند عاطفه و حس نوع دوستی قوی، مهربانی و روحیه ایثارگری و کمک به دیگران، او را به کارا کتری منحصر به فرد در جامعه مدرن امروز تبدیل کرده است، در این قسمت با چالش درونی بزرگی مواجه می شود و دو گانه خیر و شرین و یانگی به زیبایی در این شخصیت متجلی می شود. زمانی که گی هان با فداکاری، پیرمرد را به عنوان هم تیمی انتخاب می کند اما سپس متوجه می شود که در حقیقت، رقیب خود را انتخاب کرده. حالا او باید بین مرگ و سوء استفاده از آلزایمر پیرمرد و تقلب در بازی، یکی را انتخاب کند.

قسمت ششم را می توان قسمت انتخاب های سخت نام گذاشت. انتخاب «سانگ وو» برای خیانت به «علی»، کاراکتر مسلمان و محبوب داستان که منجر به مرگ او می شود، انتخاب «چی یونگ»، دختر خدانا باور برای فداکاری و باخت عامدانه خود که منجر به مرگ او و نجات «سوی یوک»، دختر اهل کره شمالی می شود و مهمتر از همه، انتخاب «گی هان» برای سوء استفاده از ضعف بازیکن شماره یک، را می توان از جمله مهمترین انتخاب های دو گانه این قسمت و حتی کل سریال در نظر گرفت.

مطالعات نشان داده است که شخصیت محبوب قربانی، می تواند عواطف مخاطب را با سرنوشت خود درگیر کند. واکنش عاطفی مخاطب نسبت به شخصیت هایی دیده می شود که مهربان و خوش خو یا قهرمان صفت هستند یا بیننده آنها را هم سنخ خود تشخیص می دهد (کامیسکی و بریانت، ۱۹۸۲). قسمت ششم، در مبحث خشونت، از این منظر حائز اهمیت است.

چرا که تعدادی از شخصیت‌های محبوب و جذاب برای مخاطب، در این قسمت کشته می‌شوند. «علی»، کاراکتر مسلمان داستان، «می‌اوک»، دختر فداکار و «اوه ایل نام»، پیرمرد شماره یک را می‌توان نمونه‌هایی از این دست به شمار آورد که مرگ دردناک آن‌ها، کارکرد این سریال در ترویج خشونت را تقویت می‌کند.

جدول ۶. عنصر تضاد و تقابل در قسمت ششم

ردیف	عنصر متضاد	طرف یکم	طرف دوم	متغیر	بستر تضاد	طرف غالب
۱	غیر مادی	سوء استفاده از فراموشی رقیب (شماره ۱)	عدم سوء استفاده از فراموشی رقیب	حسن نوع دوستی و عدالت/ حسن رقابت	ذهن «گی‌هان»	سوء استفاده برای زنده ماندن
۲	غیر مادی	انتخاب هم‌تیمی قوی	انتخاب هم‌تیمی ضعیف و تنها	انسانیت و ایثار/ رقابت	ذهن «گی‌هان»	انتخاب هم‌تیمی ضعیف
۳	غیر مادی	سوء استفاده از ساده‌لوح بودن رقیب (علی)	عدم سوء استفاده از ساده‌لوح بودن رقیب و رقابت عادلانه	عدالت/ خیانت	ذهن «سانگ‌وو»	سوء استفاده و فریب «علی»
۴	غیر مادی	رقابت واقعی با «سوی‌یوک»	باخت عامدانه و فداکاری	نوع دوستی و ایثار/ رقابت	ذهن «می‌اوک»	باخت عامدانه
	مادی	کت شماره ۱	پیراهن شماره ۴۵۶	بازیکن اول و آخر	لباس «گی‌هان»	-
	مادی	کره جنوبی	کره شمالی	دو بازیکن رقیب	«چی‌یونگ» و «سوی‌یوک»	کره شمالی

قسمت هفتم

مهم‌ترین مؤلفه قسمت هفتم سریال، حضور «میهمانان ویژه^۱» در محل برگزاری بازی است. افرادی که نماد ابرطبقه ثروتمند حاکم بر جهان بوده و درون این سریال، از نقاب‌های طلایی برای

1. VIPs

پوشاندم صورت خود استفاده می کنند که آن ها را تا حدی شبیه به اعضای فرقه های سری مانند فراماسونری و عرفان های کابالایی نموده است. نکته دیگر در رابطه با مهمانان ویژه، جنسیت تماماً مذکر آن ها است. در واقع هیچ یک از بانیان و کارگزاران این بازی، زن نیستند. مطلب دیگر درباره هویت مهمانان ویژه، ملیت غیر کره ای و اروپایی - آمریکایی ایشان است که هم از زبان مکالمه و هم چهره یکی از آن ها که بدون ماسک نمایان می شود، به وضوح قابل تشخیص است.

در قسمت هفتم و مسابقه پنجم، همچون گذشته، بازیکنان مجبور به انتخاب هستند، اما این بار به جای انتخاب هم تیمی، باید شماره بازی خود را انتخاب کنند که این فرآیند در هر شخصیت با انگیزه های مختلفی صورت می گیرد. برای مثال، کاراکتر مسیحی، با این نیت که خداوند جهان را در ۶ روز آفرید، عدد شش را انتخاب می کند و این انتخاب در ادامه موجب مرگ او می شود. در ادامه نمایش نگاه حیوان انگارانه ابرطبقه به انسان های جامعه در این سریال، در بخشی از قسمت هفتم، یکی از مهمانان ویژه، دلیل انتخاب شماره های میانی توسط بازیکنان را، «گریزه حیوانی آن ها برای در امان ماندن در گله» بیان می کند.

مؤلفه دیگر این قسمت، خودکشی بازیکن شماره ۶۹ در مقابل دوربین ها و چشمان مهمانان ویژه است که به جای برانگیختن احساسات انسانی شاهدان واقعه، صرفاً موجب تأسف یکی از اعضای ابرطبقه می شود که روی این بازیکن شرط بندی کرده است.

یکی از گویاترین صحنه های این سریال، در قسمت هفتم به تصویر کشیده می شود، در سکانسی که تعدادی انسان کاملاً برهنه، همچون مجسمه هایی برای خدمت به «میهمانان ویژه» در تالار تماشای بازی حضور دارند و نقش اشیائی مانند میز و تابلو را بازی می کنند. این صحنه، نقش طبقات مختلف جامعه را در نسبت با ابر طبقه، به خوبی نشان می دهد. در ادامه، یکی از اعضای ابر طبقه که هویت غربی آن مشخص است، نسبت به یکی از خدمت گزاران مذکر تالار، علاقه جنسی نشان می دهد و پس از مخالفت او، این جمله مهم را بیان می کند: «تو مال من هستی».

مؤلفه حائز اهمیت دیگر در این قسمت، اوج گرفتن تقابل دو شخصیت محوری داستان یعنی «هان مینی یو» به عنوان نماد شهوت و «دوک سو» به عنوان نماد غضب و خشونت است که این تقابل در نهایت منجر به مرگ هر دو نفر می شود.

در صحنه ای از قسمت ششم، مرد مسیحی که بارها خباثت خود را نشان داده، درحالی که

مشغول دعا خواندن است، موجب به خطر افتادن جان دیگر بازیکنان می شود که اعتراض آن ها را در پی دارد و به نوعی وجه تخدیرگر و مخرب دین را به مخاطب انتقال می دهد.

در حوزه خشونت نیز، پژوهش ها نشان داده است که خشونت وسیع و مکرر، می تواند حساسیت زدایی، فراگیری و ترس را در بینندگان افزایش دهد. در واقع، یک صحنه خشونت آمیز، می تواند چند ثانیه طول بکشد و از دور فیلم برداری شود یا اینکه چند دقیقه ادامه داشته باشد و شامل نماهای نزدیک زیادی از اعمال خشونت آمیز باشد (بیابانگرد، ۱۳۸۵). در قسمت هفتم، صحنه های مکرر سقوط و مرگ بازیکنان از پل شیشه ای، در جهت حساسیت زدایی خشونت، قابل توجه است.

جدول ۷. عنصر تضاد و تقابل در قسمت هفتم

ردیف	عنصر متضاد	طرف یکم	طرف دوم	متغیر	بستر تضاد	طرف غالب
۱	غیر مادی	انتخاب شماره اول	انتخاب شماره آخر	نوبت ورود به مسابقه	ذهن گی هان	انتخاب شماره آخر
۲	غیر مادی	هل دادن نفر جلوتر و قتل او	هل ندادن نفر جلوتر	برد و باخت در بازی پنجم	ذهن سانگ وو	قتل نفر جلوتر
۳	غیر مادی	تن دادن به درخواست جنسی مهمان ویژه	تن ندادن به درخواست جنسی مهمان ویژه	ارزش اخلاقی	ذهن جون هو	تن ندادن

قسمت هشتم

این قسمت با بحث و درگیری لفظی «گی هون» و «سانگ وو» به عنوان نمادهایی از دو گانه شخصیتی به تصویر کشیده شده در سریال، آغاز می شود که حائز نکات مهمی است. «سانگ وو» خطاب به «گی هون» می گوید:

«میدونی چرا زندگیت اینقدر رقت انگیزه؟ چون یک احمق احساسی کند ذهن هستی». «گی هون» در پاسخ، این صفات خود را می پذیرد پاسخ می دهد: «بله من در این وضعیت هستم چون حس رقابت ندارم اما تو هم در چنین شرایطی هستی [با وجودی که نقطه مقابل این صفات را داری]»

در سکانسی از قسمت هشتم، سه بازیکن باقی مانده، در یک تالار با کفپوش شطرنجی و پشت یک میز بزرگ سه نفره مثلثی شکل قرار می گیرند که شباهت زیادی به لژهای فراماسونری دارد.

دو گانه حائز اهمیت در این قسمت، اوج گیری تقابل بین دو برادر است که یکی به عنوان پلیس، به درون تشکیلات بازی مرکب نفوذ نموده و اسناد متعددی را برای افشای بانیان آن جمع آوری نموده است و برادر دیگر که مدتی است مفقود شده و خانواده در جستجوی او هستند، سال های قبل در این بازی شرکت کرده و برنده آن شده است و حالا در کسوت «پرچمدار»، مدیریت اجرایی بازی را بر عهده دارد.

در سکانس مربوط به مکالمه گی هان و سوی یوک، انگیزه ها گی هان برای استفاده از جایزه مسابقه، بازهم نشانگر شخصیت خاص و ساختارشکن او است؛ زمانی که مهمترین انگیزه اش از بازی را، خرید یک مغازه بزرگ برای مادرش و شاد کردن دخترش بیان می دارد. تقابل درونی گی هون در تصمیم گرفتن برای کشتن یا نکشتن سانگ وو در شرایطی که او به خواب رفته، از نمونه های دیگر ثنویت های یین و یانگی این سریال است.

جدول ۸. عنصر تضاد و تقابل در قسمت هشتم

ردیف	عنصر متضاد	طرف اول	طرف دوم	متغیر	بستر تضاد	طرف غالب
۱	غیرمادی	غلبه هوش محاسبه گر	غلبه احساس و عاطفه		گی هان و سانگ وو	-
۲	غیر مادی	قتل سانگ وو	عدم قتل سانگ وو	حس انسانیت	ذهن گی هان	انسانیت
۳	مادی	برادر کوچکتر، پلیس و دشمن بازی	برادر بزرگتر، جلودار و مدیر بازی	جهان بینی	جزیره محل برگزاری بازی	جلودار

قسمت نهم

دوگانگی و تضاد به عنوان اصلترین عنصر این سریال، در قسمت آخر به اوج خود می رسد، به نحوی که در در ابتدای این قسمت، دو بازیکن نهایی بازی، یعنی شماره های ۴۵۶ و ۲۱۸، هر یک نمادی از صفات و ویژگی هایی هستند که اساساً در تقابل با هم قرار دارند. گی هان نمادی از غلبه احساسات انسانی، عواطف خانوادگی، نوع دوستی و فداکاری و سانگ وو نمادی تمام عیار از هوش اقتصادی، هوش مالی، خودگرایی و خردورزی.

در ابتدای بازی ششم، به وسیله سازوکار شیر یا خط، تعیین می شود که گی هان به عنوان اولین بازیکن، موضع خود را در جایگاه دفاع یا حمله انتخاب کند اما او که همواره در زندگی روحیه تدافعی و منفعل داشته، اینبار جایگاه هجومی را انتخاب می کند تا بتواند انتقام خون های ریخته شده به ویژه «سوی یوک» را از سانگ وو بگیرد. این تغییر در کاراکتر همیشه مثبت گی هان، رشد او و رسیدن به مرحله تعادل بین ویانگی خیر و شر را به خوبی انتقال می دهد. همچنین، داروینیسیم و نزاع برای زنده ماندن در قسمت آخر و بازی ششم، به زیبایی نمایش داده می شود. اما متعالی ترین مرحله از تقابل دو گانه درونی خیر و شر یا فضائل و رذائل انسانی، در سکانس

مربوط به پایان بازی ششم به تصویر کشیده می شود که مخاطب را شگفت زده می کند. زمانی که گی هون، بین تصمیم برای کشتن «سانگ وو» و پیروز شدن در بازی و رسیدن به جایزه میلیاردی آن و انصراف از بازی و نجات جان دوست دوران کودکی اش، مخیر به انتخاب می شود و در مقابل نگاه های حیرت زده «مهمانان ویژه»، گزینه دوم را انتخاب می کند. انتخابی که با هیچ عقل محاسبه گر مادی قابل توجیه نیست و عملاً اعتدال بین ویانگی را نیز نقض می کند.

در ادامه داستان، «جلودار» در پاسخ به گی هون درباره علت انجام این بازی، آن را به مسابقه اسب سواری و شرط بندی شبیه می کند و بازیکنان این بازی را، به مثابه اسب هایی معرفی می کند که برای سرگرمی ابرطبقه، باهم رقابت می کنند.

در انتهای قسمت نهم، معمای اصلی داستان یعنی شخصیت «میزبان» به عنوان صاحب اصلی بازی نمایان می شود. «او هیل نام» یا همان پیرمرد شماره ۱، سرمایه دار بزرگی است که درآمد عظیمی از طریق رباخواری به دست آورده و حالا برای سرگرم کردن خود و دیگر شرکای اقتصادی اش، اقدام به طراحی و اجرای این بازی در سال های متمادی نموده است. توضیحات «میزبان» در این سکانس حائز نکات عمیقی است که عیناً نقل می شود:

«من از وام دادن پول در می آورم .. آیا می دانی فردی که هیچ دارایی ندارد و ثروتمندی که هر چه بخواهد دارد، چه شباهتی باهم دارند؟ زندگی برای هر دوی این افراد تلخ است. اگر پول زیادی داشته باشی، هر چیزی که بخری، هر چیزی که بخوری و هر چیزی که بنوشی، برایت بی مزه می شود؛ جذابیتش را از دست می دهی. همه مشتری های من، هر وقت که پای صحبتشان می نشستم، همین را می گفتند. این که از زندگی شان هیچ لذتی نمی برند. در نهایت یک روز نشستیم و مفصل فکر کردیم که چه کار کنیم تا بتوانیم خوش بگذرانیم...» «میزبان» در انتهای صحبتش به این هم اشاره می کند که هیچیک از شرکت کنندگان در بازی به اجبار انتخاب نشدند، بلکه همگی به اختیار و به «طمع» رسیدن به پول وارد مسابقه مرگ و زندگی شدند.

«او هیل نام» به عنوان انسانی که از نظر مادی در غنات کامل بوده و هیچ نیازی نداشته، حالا تنها با «بازی» می تواند از بن بست زندگی یکنواختش خارج شود. حتی در شرایطی که آخرین نفس های خود را می کشد، باز هم طالب انجام بازی و شرط بندی با گی هان روی

نجات یا مرگ مرد بیخانمان گوشه خیابان است. اینجا مؤلف، بن بست گفتمانی زندگی را در شرایط غنی بودن مطلق از ماده و تهی بودن از معنا، عامدانه یا غیرعامدانه، به تصویر می کشد.

جدول ۹. عنصر تضاد و تقابل در قسمت نهم

ردیف	عنصر متضاد	طرف یکم	طرف دوم	متغیر	بستر تضاد	طرف غالب
۱	غیر مادی	موضع هجوم	موضع دفاع	تصمیم	ذهن گاهی	هجوم
۲	مادی	نجات مرد بی خانمان	مرگ مرد بی خانمان	حس نوع دوستی و انسانیت	خیابان	نجات
۳	مادی	فرد فقیر و مسکین	فرد ثروتمند و سرمایه دار	لذت	جامعه	-
۴	غیر مادی	برد گاهی/ باخت میزبان	باخت گاهی/ برد میزبان	شرط بندی روی انسانیت	اتاق شیشه ای	برد گاهی
۵	غیر مادی	خرج کردن جایزه مسابقه	خرج نکردن جایزه مسابقه	عذاب وجدان	ذهن گاهی	خرج نکردن
۶	غیر مادی	ترک کشور و ادامه زندگی	ماندن و مبارزه علیه ابر طبقه سرمایه دار	تصمیم	ذهن گاهی	ماندن و مبارزه کردن

جدول ۱۰. انگاره‌های نمادشناختی سریال

ردیف	انگاره	معرفی	نماد
	گی‌هان	نقش اول سریال	عاطفه، انسانیت، فداکاری، مهربانی، خانواده‌داری و هوش ارتباطی
۱	گانگ سه‌بیوک	دختر جیب‌بر اهل کره شمالی	ایدئولوژی کمونیسم و مارکسیسم
۲	علی	مرد اهل پاکستان	دین اسلام
۳	بازیکن شماره ۲۴۴	مرد مسیحی	مسیحیت و ادیان تخطیری
۴	میهمانان ویژه	تماشاگران و کارفرمایان بازی	ابر طبقه
۵	اجتماع بازیکنان بازی	-	جامعه کره و سایر کشورهای کاپیتالیستی
۶	دوک‌سو	بازیکن جنایت‌کار و منفور شماره ۱۰۱	غضب، خشونت، سنگ‌دلی و جنایت‌کاری
۷	هان مینی‌یو	بازیکن شماره ۲۱۲	شهوت و بی‌حیایی
۸	سانگ‌وو	دوست کودکی گی‌هان و بازیکن شماره ۲۱۸	هوش اقتصادی، سواد علمی، نخه‌گی با تعاریف مدرن
۱۱	هوآنگ جون‌هو	پلیس نفوذی به بازی	حکومت
۱۲	محیط بازی	جزیره و ساختمان‌های مختلف	میدان اسب دوانی و شرط‌بندی
۱۳	تک‌تک بازیکنان بازی	-	اسب‌های مسابقه‌ای و سگ‌های دست‌آموز
۱۴	اعدام بازیکنان متقلب	-	قضاوت و دادرسی سوری در جامعه طبقاتی
۱۵	کشیش مسیحی	درحال تبلیغ در خیابان	انزوا، دور‌باطل و خود‌مشغولی نحله‌های دینی
۱۶	چی‌یونگ	دختر نوجوان، بازیکن شماره ۲۴۰	خداناباوری، ماده‌گرایی، بی‌هویتی، پوچ‌گرایی / فداکاری

نتیجه گیری

سریال «بازی مرکب» را می توان جلوه ای تمام و کمال از معرفت شرقی ثنوتی ناظر بر مفهوم «ین و یانگ» دانست. دوگانه هایی که می توان آن ها را در مادی ترین مصادیق از تضاد رنگ ها در محیط بازی و لباس کارکنان و بازیکنان، تا غیرمادی ترین افکار و احساسات عمیق انسانی درون ذهن کاراکترهای سریال، دنبال کرد.

از نکات حائز اهمیت این سریال، عدم توسل سازندگان آن به مفهوم «سکس» و «شهوت نگاری» به عنوان یکی از سه چاشنی ثابت آثار سینمایی غربی، در کنار «غضب» و «وهم» اشاره کرد که در نوع خود، کم نظیر است. اگرچه خشونت آشکار در جای جای سریال نمایش داده شده و در بخش هایی به وهمیات نیز گریزهایی زده می شود.

«بازی مرکب»، با استفاده از زبان هنر و با بهره گیری از تکنیک های رسانه ای قابل قبول، توانسته است جامعه طبقاتی و طبقات مختلف جامعه را به تصویر بکشد. جامعه ای که در آن، طبقات فرودست و متوسط، محکوم به خدمت به طبقات مرفه و ابرطبقه هستند. خدمت، نه از جنس خدمات اجتماعی، بلکه به شکلی حیوان گونه و حتی اشیاء وار.

در بازی مرکب، شاه بیت نظام سرمایه سالار، گزاره ای است که خط تعلیق اصلی بازی را شکل می دهد: «در کاپیتالیسم، همه چیز کالا است و هر چیزی که کالا باشد، قیمتی دارد». همانطور که در مقدمه مقاله تشریح شد، سینما و هنر، توان این را دارد که پیچیده ترین مفاهیم استدلالی و شناختی را در قالب های حسی و ادراکی، به ذهن و قلب مخاطب انتقال دهد. سریال بازی مرکب نیز توانسته به خوبی، مفاهیم جامعه شناختی، انسان شناختی، سیاسی و معرفت شناختی متعددی را به خود آگاه و ناخود آگاه بینندگان خود، منتقل کند.

در بازی مرکب، همچون سایر آثار سینمایی مدرن، شخصیت های خاکستری متعددی پرداخته شده است که فضائل و رذائل اخلاقی و انسانی در آن ها متعادل است، اما نکته منحصر به فرد در این اثر، کاراکتر نقش اول سریال است که اگرچه در بخش هایی کوتاه، وجه خاکستری از خود نشان می دهد، اما خوی انسانی و نیک، غلبه اصلی حالات و منش او است.

همچنین از منظر خشونت باید بیان داشت که نمایش روش های مختلف قتل سرقت آدم ربایی بمب گذاری گروگان گیری و غیر او در کشوری با حساسیت سیاسی جمهوری اسلامی ایران و

امنیت و ثبات اجتماعی درازمدت نظام را به خطر می‌اندازد بر اساس رویکرد حساسیت‌زدایی، تماشای مداوم خشونت از طریق تلویزیون منجر به کم شدن پاسخ عاطفی به خشونت موجود در رسانه و به نوعی پذیرش افزایش خشونت در زندگی واقعی می‌شود (بیابانگرد، ۱۳۸۵).

با توجه به پایان باز سریال و همچنین ابهامات باقی‌مانده در خلال داستان، از جمله مبهم بودن مرگ «جون‌هو»، پلیس نفوذی در محیط بازی که توسط برادرش مورد اصابت گلوله قرار گرفت اما محل اصابت گلوله، قطعیت مرگ او را نشان نمی‌دهد، یا ادامه یافتن برگزاری بازی حتی بعد از مرگ میزبان، نمونه‌هایی از امکان ادامه‌دار بودن سریال در فصل‌های بعدی هستند. اگرچه این امکان وجود دارد که سازندگان این سریال، با هر انگیزه‌ای، فصل‌های بعدی را از مسیر فصل یک منحرف کرده و نقاط قوت آن را ادامه ندهند، اما به هر حال، این اثر را می‌توان یکی از آثار تلویزیونی مثبت سال‌های اخیر سینمای مدرن، به ویژه سینمای کره، در نظر گرفت که در کنار نمونه‌هایی همچون «هرطور خدایان بخواهند»^۱ و «پلتفرم»^۲، نگاهی نسبتاً واقع‌گرایانه و انتقادی به نظام سرمایه‌گرایی و جامعه طبقاتی، ارائه می‌دهد.

سریال بازی مرکب قمار زندگی را در یک جامعه بورژوازی به خوبی نمایانده است. بورژوازی که حیات اجتماعی کاپیتالیسم یا سرمایه‌گرایی بوده و تبلور لیبرالیسم جامع اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و فرهنگی محسوب می‌شود. مالکیت درجه یک در کاپیتالیسم هار، که هر پدیده‌ای را کالا و هر کالایی را دارای قیمت می‌نمایند، با تکیه بر رذیله‌ای بشری به نام طمع، انسان‌ها را به دو ریل ربا و قمار در خط آهن اقتصاد بازار کشانده و با مفهوم لسه‌فر، فریب می‌دهد. یکی از اساسی‌ترین تعاریف علم اقتصاد مدرن، تخصیص بهینه منابع محدود به نیازهای نامحدود است. در سریال کره‌ای «بازی مرکب»، مضمون این تعریف علم اقتصاد مدرن به خوبی دیده می‌شود؛ تخصیص بهینه منابع محدود یعنی پول محدودی که در جامعه وجود دارد، برای اینکه به نیازهای نامحدود یک یا چند درصد معدود از افراد جامعه اختصاص یابد، باید اعضای جامعه برده‌وار برای آن «ابرطبقه» خدمت کنند و برای منافع آن‌ها، یکی یکی هم دیگر را بدرند تا تعداد کمی بمانند و آن منابع محدود کفاف نیازهای نامحدود آن اقلیت ابرطبقه را بدهد. در سریال

1. As the Gods Will (2014)

1. The Platform (2019)

2.

بازی مرکب»، بازی تخصیص منابع محدود به نیازهای نامحدود در سرمایه‌گرایی لیبرال به تصویر درآمده تا جمله هابز باورپذیر شود که «بشر گرگ بشر است».

ردیف	حوزه	ایدئولوژی	گزاره‌ی کلیدی	اصل حاکم	مؤلفه اصلی
۱	معرفت‌شناختی [معرفتی]	کنفوسیوئیسم ثنویتی	تقابل دوگانه [تقابل خیر و شر]	ین و یانگ [ثنویت متضاد ضروری]	تقابل - بقاء و فناء
۲	انسان‌شناختی [فرهنگی]	امانیسم داروینیسم	هوای نفس بشر، خدای اوست.	لسه‌فر [بخدار هرچه می‌خواهد، انجام دهد]	غضب (خشونت) و شهوت
۳	جامعه‌شناختی [اجتماعی]	داروینیسم اجتماعی [جامعه‌ی طبقاتی]	طبقه‌ی فرودست و متوسط در خدمت اُپَر طبقه	تنازع بقاء	شکاف و اختلاف طبقاتی
۴	اقتصادی	لیبرالیسم کاپیتالیسم	همه‌چیز کالا است حتی بشر؛ و هر کالایی قیمت دارد.	مالکیت درجه‌ی یک [تخصیص بهینه‌ی منابع محدود به نیازهای نامحدود]	قمار و ربا مبتنی بر حرص و طمع

شکل ۱. نقشه مفهومی سریال «بازی مرکب»

فهرست منابع

۱. آسابرگ، آرتور (۱۳۸۹). **روش‌های تحلیل رسانه‌ها**، ترجمه پرویز اجلالی، تهران، دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
۲. ارسطو (۱۳۸۷). **فن شعر**، ترجمه دکتر عبدالحسین زرین کوب، تهران: انتشارات خوارزمی.
۳. اسکولز، رابرت (۱۳۸۳). **درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات**، ترجمه فرزانه طاهری، تهران: انتشارات آگاه.
۴. احمدی، بابک (۱۳۹۷). **حقیقت و زیبایی (درس‌های فلسفه هنر)**، تهران، نشر مرکز.
۵. اوحدی، مسعود (۱۳۸۸). **روایت‌شناسی فیلم؛ بررسی و تحلیل ساختار روایت در سینما و تلویزیون**، پایان‌نامه جهت اخذ درجه دکتری رشته پژوهش هنر، دانشگاه هنر تهران.
۶. آوینی، سیدمرتضی (۱۳۶۹). **زبان، تلویزیون و سینما و اوقات فراغت، ماهنامه سوره**، دوره دوم، شماره ۱۵.
۷. بازن، آندره (۱۳۸۶). **سینما چیست؟**، ترجمه محمد شهباز، تهران: انتشارات هرمس.
۸. بارت، رولان (۱۳۸۷). **درآمدی بر تحلیل ساختاری روایت**، ترجمه محمد راغب، تهران فرهنگ صبا.
۹. بیابان‌گرد، اسماعیل و صالحی، زیبا (۱۳۸۵). **تحلیل محتوای خشونت در فیلم‌ها و سریال‌های تلویزیون**، فصلنامه پژوهش و سنجش، سال سیزدهم، شماره ۴۸، زمستان ۱۳۸۵، ۸۵-۱۱۲.
۱۰. بیابان‌گرد، اسماعیل و علیپور، احمد (۱۳۸۶). **تحلیل محتوای سریال‌های تلویزیونی ایرانی از نظر روش‌های تربیتی**، فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی، سال سیزدهم، شماره ۵۱، ۱۳۸۶، ۱۰۷-۱۳۵.
۱۱. حسینی پاکدهی، علی‌رضا؛ نقیب‌السادات، سیدرضا و گودرزی، محسن (۱۳۹۶). **بازنمایی دین در سینمای پس از انقلاب، جامعه‌شناسی هنر و ادبیات**، شماره اول، بهار و تابستان ۱۳۹۶، ۱-۲۸.
۱۲. دفلور، ملوین و دنیس، اورت (۱۳۸۳). **شناخت ارتباطات جمعی**، ترجمه سیروس مرادی، تهران، دانشکده صدا و سیما.

۱۳. ذکایی، محمدسعید و شجاعی باغینی، نیما (۱۳۹۱). مطالعه روش تحلیل ساختاری روایت در سینما، مطالعات فرهنگی و ارتباطات، سال هشتم، زمستان ۱۳۹۱، شماره ۲۹.
۱۴. راودراد، اعظم، همایون پور، کیارش (۱۳۸۳). بازنمایی نقش زنان در سینما، هنرهای زیبا، شماره ۱۹، پاییز، ۸۵-۹۴.
۱۵. رائفی پور، علی اکبر (۱۴۰۰). تحلیل سریال بازی مرکب، قابل دسترسی از Masaf.ir.
۱۶. رستگار، یاسر آقابابایی، احسان، راسخی، زهرا (۱۳۹۸). بازنمایی مسائل اجتماعی در سینمای پس از انقلاب اسلامی ایران، پژوهش‌های راهبردی مسائل اجتماعی ایران، سال هشتم، شماره پیاپی ۲۷.
۱۷. رشیدی آل‌هاشم، سیدمحمدرضا (۱۴۰۰). درآمدی بر جامعه‌شناسی و مردم‌شناسی، تهران: انتشارات دانشگاه افسری و تربیت پاسداری امام حسین علیه السلام.
۱۸. رشیدی آل‌هاشم، سیدمحمدرضا (۱۳۹۱). جزوه جامعه‌شناسی هنر.
۱۹. رمضان، علی (۱۳۸۷). سکولاریسم علمی در غرب، معرفت، ش ۱۳۲، سال هفدهم، ش ۹، آذر ۱۳۸۷، ۱۳۵-۱۵۱.
۲۰. رضایان، احد و همکاران (۱۳۹۹). سناریوهای سرگرمی در سینمای جمهوری اسلامی ایران در افق ۱۴۰۴، فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی، سال بیست‌وهفتم، شماره ۳، پیاپی ۱۰۳، پاییز، ۱۷۹-۱۴۹.
۲۱. سوهانی، کمیل (۱۳۹۳). طراحی مدل بومی گونه تلویزیونی سرگرم‌آموزی برای صداوسیما ج.ا.ا. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه صداوسیما تهران.
۲۲. سنایی، نقی (۱۳۹۲). هندسه مفهومی اوقات فراغت با رویکرد جامعه‌شناختی، روان‌شناختی اخلاقی، معرفت اخلاقی، ۴ (۱)، ۹۳-۱۱۱.
۲۳. سونتاک، سوزان (۱۳۸۹)، علیه تفسیر، ترجمه فرزانه دوستی، مجله کنش، دو شماره ۱ و ۲، بهار.
۲۴. شاه‌حسینی، مجید (۱۴۰۰)، سینما کلید پیشرفت، نشست تخصصی در حاشیه دوازدهمین جشنواره مردمی فیلم عمار، تهران، سینما فلسطین، زمستان ۱۴۰۰، قابل دسترسی از: Ammarfestival.ir

۲۵. شرف‌الدین، سیدحسین (۱۳۹۳). سرگرمی و لهو در قرآن کریم، شیعه‌شناسی، ۱۲ (۴)، ۱۰۳-۱۲۶.
۲۶. عبدالخانی، لنا و نصرآبادی، محمد (۱۳۹۰). بازنمایی نقش زنان در سینما، زن و فرهنگ، زمستان ۱۳۹۰، دوره ۳، شماره ۱۰، ص ۸۷-۹۶.
۲۷. علیزاده، عبدالرحمن و فتحی‌نیا، محمد (۱۳۸۵). رابطه میزان استفاده از رسانه‌ها (با تأکید بر تلویزیون) و طرز فکر مخاطبان، فصلنامه پژوهش و سنجش، سال سیزدهم، شماره ۴۸، زمستان ۱۳۸۵، ۱۴۰-۱۷۰.
۲۸. عباسی، حسن (۱۳۹۰). کلبه کرامت، کرسی نظریه پردازی دانش دکترینولوژی، سال ششم، جلسه ۱۱ اتاق کودک، ۱۳۹۰/۰۷/۰۶. قابل دسترسی از Kolbeh-Keramat.ir.
۲۹. عباسی، حسن (۱۴۰۰). کلبه کرامت، کرسی نظریه پردازی دانش دکترینولوژی، سال پانزدهم، جلسه ۹۴۰، ۱۴۰۰/۱۰/۲۳. قابل دسترسی از Kolbeh-Keramat.ir.
۳۰. متانی، مهرداد و دیگران (۱۳۹۶)، بررسی نقش انواع رسانه‌های جمعی در احساس امنیت اجتماعی شهروندان شهر تهران، علوم اجتماعی دانشگاه آزاد اسلامی واحد شوشتر، ۱۱ (۳).
۳۱. مهرداد، هرمز (۱۳۸۰). مقدمه‌ای بر نظریات و مفاهیم ارتباط جمعی، تهران، فاران.
۳۲. ویندال، سون و دیگران (۱۳۷۶). کاربرد نظریه‌های ارتباطات، ترجمه علیرضا دهقان، مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه.
۳۳. هاشمی مقدم، امیر (۱۳۸۷)، بازنمایی اسطوره عصر طلایی در سینمای تاریخی، فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، سال چهارم، شماره ۱۲.
34. Baron, L. (1979) TV violence. Intermedia, 22 (2).
35. Brown, W. J. & Singhal, A. R. V. I. N. D. (1999). Entertainment-Education Media Strategies for Social Change: Promises and Problems. Mass Media Social Control and Social, 263-280.
36. Bandura, A. (1994) Social cognitive theory of mass communication.
37. Berkowitz, L. & Pors, L. (1979) the meaning of an observed event as a determinant of its aggression consequences. Journal of Personality and Social Psychology.
38. Culler, J. (1976). Structuralist poetics: Structuralism, linguistics and the study of literature, Ithaca, NY: Cornell University Press.
39. Eco, Umberto. (1976). A theory of semiotics. Bloomington: Indiana University Press.

40. Graber, D. A. & Dunaway, J. (2017). Mass Media and American Politics. Cq Press.
41. Gerbner, G. (1999) violence and terror in the mass media. Parise: UNESCO.
42. Greenberg , B. S. (1981) children and the perceived reality of TV. Journal of social issues, 4.
43. Internet Movie Database (n d) Squid Game. https://www.imdb.com/title/tt10919420/?ref_=nv_sr_srsq_0
44. Khiabany, G. (2006). Religion and Media in Iran: The Imperative of the Market and the Straightjacket of Islamism. Westminster Papers in Communication & Culture, 3(2).
45. Macnamara, Jim (2003), Mass media Effects, A Review of 50 years of media Effects Research. Online.
46. PWC. (2017). Perspectives from the Global Entertainment and Media Outlook, 2017-2021.
47. Saussure, F. de (1966), Course in general linguistics, New York: McGraw-Hill.
48. Vorderer, P.; Klimmt, C. & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment. Communication Theory, 14(4), 388-408.