



شیطانی شود. بنابراین در کنار قوانین بازی، هدف بازی و حلال و هوای هنری‌اش، تک تک دیالوگ‌ها که در راستای ترویج شرک در بازی قرار گرفته‌است.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

محور بازی پرستندگان کتولو، پرستش یک خدای شیطانی و ترسناک در کنار تبلیغ دین این خداست. به همین دلیل ایمان به این موجود محور بازی قرار گرفته و گیمِر در سطوح مختلفی که توضیح دادیم آموزش می‌بیند که برای ایجاد یک شهر و فرهنگ بر پایه شرک باید چه کارهایی انجام دهد. جنایت‌هایی همچون شکنجه انسان‌ها و حتی زنده زنده سوزاندن افراد نیز توسط گیمِر در این بازی تجربه می‌شود. تمام عناصر دینی استفاده شده تا نوعی دین مشرکانه به نه یک دین الهی مورد توجه گیمِر قرار بگیرد. جذب این افراد و گسترش دادن نیروی انسان وجود دارد. امروزه هزاران دین با محوریت پرستش همین موجودات شیطانی وجود دارد. بازی پرستندگان کتولو با هزینه کم و گروهی مستقل توانسته جذاب‌بودن و رسوم مشرکانه و ضد انسانی را برای گیمِر جذاب جلوه دهد.

گیمِر با بازی کردن این اثر مرز بین خیر و شر در ذهنش کمرنگ می‌شود و تمام عناصری که در ادیان الهی حضور دارند را در این دین شیطانی می‌یابد. بنابراین مرز بین پرستش شیطان و خدای بی‌نیاهت نیز به دلیل خش خویی که از پرستش کتولو گیمِر برایش کمرنگ می‌شود.البته اینکه عده‌ای از بازی‌سازان با استفاده از مضامین مشرکانه یک بازی عمیقاً دینی ساخته‌اند جای تعجب ندارد. تفکر محوری در هنر و رسانه‌های غربی تفکر یهودی یعنی شرک و انسان‌گرایی است. بازی‌های مشهوری همچون خدای جنگ، دقیقاً همین تفکر را به گیمِر القا می‌کنند. اما اینکه یک بازی مستقل به صورت رسمی عرضه نشود و تفکرات و مناسک مشرکانه را در صریح‌ترین شکل ممکن ارائه دهد، نپهیی به مدعیان تفکر الهی است که با کم‌ترین هزینه می‌توانند بازی‌هایی با محوریت دین ساخت و منتشر کرد.

از منظر سیاست‌گذاری فرهنگی، «شگرد» می‌تواند تلنگری باشد. دستگاه‌های فرهنگی و اجتماعی اگر در پی تحقق توسعه محلی‌اند، باید به سرمایه انسانی و ابتکارات مردمی به چشم سرمایه‌ای راهبردی بنگرند و نه پندبازی گذرا. حمایت از بازی‌های تجربه‌هایی، اعم از طریق تدارک فضاهای قانونی، تسهیل در تأمین امکانات ابتدایی یا حمایت رسانه‌ای، می‌تواند اثرگذاری آن‌ها را چندین برابر کند. با وجود اینکه فیلم به‌خوبی از دام انتزاع و شعار فاصله می‌گیرد، نباید تصور کنیم که تنها «یدن» این اقدامات کافی است. ثبت و روایت این تجربه‌ها در رسانه‌ها و سینما، نخستین گام است؛ گام بعدی، تسهیل شرایطی است که دیگران نیز بتوانند آن را تکرار کنند. در این زمینه، هنر مستند به‌عنوان مینیاترِ ای بین واقعیت محلی و سطح سیاست‌گذاری ملی می‌تواند نقش محوری ایفا کند. در مجموع، «شگرد» اثبات می‌کند که ایمان و ایثار، وقتی با عمل جفت شوند، قادرند امکان‌هایی بسازند که از منظر بیرونی محال به نظر آیند. این فیلم یادآور آن است که در دل همه حاشیه‌ها ظرفیت‌های کهنه، و تلاش مداوم مری، همه و روایت‌گردند، می‌توانند پیش‌شان امید و تغییر باشند؛ امیدی که نه شعاری است و نه موتوی، بلکه ریشه‌دار و عمل‌محور.

جهاد فرهنگی می‌شود. هدف این محور نه فقط تولید اثر، بلکه بازآفرینی تصویر مردم به‌عنوان حاملان حقیقت است. هدف، بازنامایی و مستندسازی لحظاتی است که مردم، آگاهانه، به‌جای تغییر جنگ روانی و تحریف حقیقت می‌ایستند؛ همان جایی که ایمان جمعی، به قدرت نرم تبدیل می‌شود. این رویکرد، عمار را از یک جشنواره موضوعی به جبهه‌ای فکری و تمدنی بدل می‌کند که در آن تصویر، روایت و ایمان، به سلاح‌های دفاع از حقیقت تبدیل می‌شوند. در عصر فروپاشی معنا و بحران اعتماد، «اتحاد مقدس» به‌عنوان محور تازه جشنواره مردمی فیلم عمار، بازگشت به سرچشمه هویت انقلاب اسلامی است؛ جایی که مردم، به ابزار تبلیغ، بلکه خود روایت مقاومت و پایداری‌اند. این بخش از جشنواره، دعوتی است برای به تصویر کشیدن ایمان جمعی در برابر جنگ میان، عبرت و یادآوری اینکه در نبرد روایت‌ها، اتحاد مقدس مردم، قوی‌ترین رسانه حقیقت است. رسانه‌ای که نه سانسور می‌شود و نه تحریف، زیرا ریشه در ایمان دارد. ایمانی که همچنان بزرگ‌ترین راز ماندگاری انقلاب اسلامی است.



تحلیل بازی «پرستندگان کتولو» (Worshippers Of Cthulhu)

آموزش پرستش یک هیولا

مسیح عرفان

چگونه مشرکان جدید جذب می‌شوند؟

هر چند دقیقه یک بار انسان‌های بیشتری به ما پناه می‌آورند و کم‌کم ایمان آن‌ها به کتولو را افزایش می‌دهیم، اما دو روش دیگر هم برای جذب این افراد و گسترش دادن نیروی انسان وجود دارد.

اول قربانی برای کتولو و هیولاهای زیردستش است؛ گیمِر با ایمان مردم و پیشکش کردن اقامم قیمتی، انسان‌های بیشتری را جذب می‌کند که باز هم در راستای ترویج شرک در بازی است. روش دیگر نیز حمله به کشتی‌ها یا شهرهای دیگر و به اسارت گرفتن مردم است. اسیران در مکانی خاص شکنجه می‌شوند تا به پرستش کتولو درآیند و گیمِر را در مسیر احضار کتولو کمک کنند؛ وقتی روی مکان شکنجه کلیک می‌کنیم صدا یه آه ناله مردم را می‌شنویم. اما برای تربیت بیشتر نیروی کار این شکنجه‌ها لازم است. نمونه‌ای دیگر از اخلاق مشرکانه که در بازی هر خشونتیی علیه انسان‌ها را روا می‌دارد تا خدای مشرکانه احساس رضایت داشته باشد.

دیالوگ‌ها در مسیر ترویج پاکانیم

طبق رسم همیشگی بازی‌های استراتژیک وقتی روی افراد مختلف کلیک می‌کنیم، خطاب به مکانی خاص سخنجه می‌شوند تا به پرستش کتولو درآیند و گیمِر را در مسیر احضار کتولو کمک کنند؛ وقتی روی مکان شکنجه کلیک می‌کنیم صدا یه آه ناله مردم را می‌شنویم. اما برای تربیت بیشتر نیروی کار این شکنجه‌ها لازم است. نمونه‌ای دیگر از اخلاق مشرکانه که در بازی هر خشونتیی علیه انسان‌ها را روا می‌دارد تا خدای مشرکانه احساس رضایت داشته باشد.

نشان می‌دهد که پاسخ به بخشی از مسائل اجتماعی لزوماً از بالا و در قالب سیاست‌گذاری کلان حاصل نمی‌شود؛ بلکه از دل تلاش‌های روزمره و ایثارگری، سر بر می‌آورد. سوم، اثرگذاری چنین روایت‌هایی بر نسل نوجوان و جوان قابل توجه و فراتر از حد تصور است. در زمانی که جوانان با معضلاتی چون بیکاری، فضای مصرف‌زده و ریسک‌های اسپیزبازی روبه‌رو هستند، مشاهده عملی نمونه‌هایی مانند جواد اندیشه می‌تواند هم الگو و هم انگیزه باشد؛ برخلاف پیام‌های زرد انگیزشی که اغلب انتزاعی و کم‌پایانده، داستان‌های واقعی از جنس «شگرد» ظرفیت تبدیل شدن به تجربه زیستی برای مخاطبان را دارند؛ تجربه‌هایی که رفتار را قبضه می‌کنند و نه فقط احساس را. از منظر فرهنگی نیز این مستند یادآور اهمیت وقتی فیلمی به‌عنوان «محلی» است. فرهنگ عمومی در شرایط بحرانی نیازمند نشانه‌های بازآرایی‌کننده است؛ نمادهایی که نشان دهند امکان تغییر وجود دارد. فیلم، بدون ناهم‌پردازی افراطی، این نقش را ایفا می‌کند: صحنه‌هایی از صاف کردن زمین، پهن کردن تشک‌های کهنه، و تلاش مداوم مری، همه و همه تصویرگری ساده‌ای از بازآفرینی امکان‌اند. این همان زبانی است که بیشترین ظرفیت تأثیرگذاری بر مخاطبی عادی را دارد.

فراخوان عمار با طرح مفهوم «اتحاد مقدس»، مرز میان دو جبهه را شفاف‌تر می‌کند: در یک‌سو، اتحاد مؤمنانه و خودجوش مردمی که در بزنگاه‌های بحران، ایمان و مسئولیت را به هم می‌دوزند و در سوی دیگر، اتحاد نامقدس جریان روشنفکری وابسته و تنورپسین‌های تسلیم که مأموریت‌شان تضعیف امید و تغییر پارادایم پیروزی است. این تقابل، جوهره همان جنگ شناختی است که امروز در قالب روایت‌ها و تولیدات رسانه‌ای جریان دارد. فراخوان این بخش برای به تصویر کشیدن همین سرمایه درونی ملت، سرمایه‌ای که با هیچ ابزار رسانه‌ای دشمن قابل انهدام نیست. این محور تازه، به مخاطب یادآوری می‌کند که نبرد امروز، نبرد روایت‌هاست و هر اثر هنری می‌تواند در این میدان، عبرت یا سپر باشد.

عمار و جهاد فرهنگی نوین

جشنواره عمار از آغاز شکل‌گیری‌اش کوشیده است تا «روایت مردم» را به رسانه اصلی انقلاب تبدیل کند. اکنون با طرح «اتحاد مقدس»، این مأموریت وارد مرحله‌ای تازه از جمع‌ی برمی‌خیزد.

از ابتدای بازی متوجه می‌شویم که ما رئیس یک فرقه عجیب و غریب هستیم که کتولو را می‌پرستند و بایستی تمام تلاشمان را بکنیم تا این خدای شیطانی را احضار کنیم؛ ایمان به کتولو هر چقدر بیشتر شود، گیمِر بیشتر پیشرفت می‌کند و می‌تواند ابزارهای جدیدی را خریداری کند. بنابراین هم هدف بازی مؤمن کردن مردم به کتولو است و هم مکانیک‌ها و قوانین بازی این هدف را حمایت می‌کنند.

کسب رضایت کتولو

در طول بازی گیمِر باید رضایت کتولو را جلب کند و گرنه او تمام شهر را نابود خواهد کرد؛ خطی قرمز در بالای صفحه وجود دارد که کم‌کم خالی می‌شود و اگر به انتها برسد، گیمِر بازی را می‌بازد. بنابراین نغدغه ما کسب رضایت کتولو بوده و البته هم‌زمان ترس از او در دل گیمِر جا می‌گیرد.

گیمِر برای آزاد کردن تکنولو‌های جدید باید به کتولو قربانی‌هایی را تقدیم کند. بخشی از این قربانی‌ها مربوط به اقامم مصرفی مردم مثل چسب و آهن و خوراکی‌های مختلف است که

باید به کتولو تقدیم شود. وقتی این اقامم تأیید می‌شود، کتولو که بسیار بزرگ است از زیرزمین بازوچه‌هایش را می‌فرستد و همه را برمی‌دارد که صحنه ترسناکی است. بخش دیگری از قربانی‌ها هم قربانی انسانی است! گیمِر بایستی برای رشد در بازی و راضی نگه داشتن کتولو، بخشی از مردمش را قربانی کند. در مراسم سوزاندن مردم، بازی سوم شخص می‌شود و می‌تواند به بازدهی بیشتری در تولیداتش برسد! گیمِر در یک حالت می‌تواند هر شکلی که دلش می‌خواهد را با چاقو بر روی بدن آن فرد بکشد و بعد هم کشتنش را در بسترهای مجازی(مثل اسیتیم) منتشر کند؛ یعنی از گیمِر‌ها تصاویری از کنده‌کاری روی بدن مردم را بر اسیتیم منتشر کرده‌اند که نشان‌دهنده جذابیت این موضوع برای گیمِر‌ها و البته جا افتادن نگاه ضد انسانی بازی در این بازی یاد می‌گیرسد که باید از موجودات شیطانی بترسد و حتی برای پیشرفت کردن به آن‌ها قربانی تقدیم کند.

بازی پرستندگان کتولو مثل دیگر بازی‌های استراتژیک، بخش مبارزه هم دارد. نیروهای نظامی بازی نه مردم، بلکه هیولاهایی هستند که با قربانی کردن انسان‌ها باید احضارشان کنیم و به وسیله آن شهرهای دیگر حمله‌ور شویم. گیمِر دائم در حال قربانی انسان برای احضار هیول‌ها و مبارزه با شهرهای دیگر است. اما چرا به شهر دیگری حمله می‌کنیم؟ چون آن‌ها کتولو را نمی‌پرستند! دین کتولوپرستان محور بازی است و یک حیطه تخصص پیدا می‌کنند تا مثلاً وقتی شکل می‌گیرد.

که ساختن امکان، اغلب آغازش از سطح فردی است، نه برنامه‌های کلان و نه سخنرانی‌های عالی، بلکه رفتار یک انسان عادی که حاضر است از منافع شخصی خود مایه بگذارد، می‌تواند گفتمان عمومی را تغییر دهد. وقتی فیلمی چنین رفتارهایی را ثبت و بازنامایی می‌کند، کارکرد آن تنها روایت یک موفقیت محلی نیست؛ آن تبدیل به الگویی می‌شود برای عمل اجتماعی که می‌تواند در سطوح دیگر تکثیر شود.

تحلیلی فرهنگی و اجتماعی بر مستند سینمایی «شگرد»

از حاشیه تا قله روایتی از ایمان و ایثار

دوم، «شگرد» نقدی غیرمستقیم بر تصویر غالب از حاشیه‌نشینی ارائه می‌دهد. در سینمای به اصطلاح اجتماعی کشور معمولاً تصاویر مناطق محروم معطوف به فقر و معضل اند؛ آثار قابل توجهی هم این موضوع را ردیابی می‌کنند اما کمتر پیش می‌آید که در کنار نشان دادن مشکل، ظرفیت‌های بالقوه اجتماعی مورد توجه قرار گیرند. مستند حاضر با تمرکز بر کنشگر محلی،



مردم، فاعلان آگاهی و جهاد روایت

در این فراخوان، مردم در جایگاه «فاعل فرهنگی» قرار دارند، نه صرفاً مخاطب یا تماشاگر. از حضور آنان در کشف نفوذی‌ها و خنثی‌سازی عملیات رسانه‌ای دشمن گرفته تا

بازی‌پرستندگان کتولو (Worshippers Of Cthulhu) از جدیدترین بازی‌های ژانر استراتژی است. این بازی توسط یک استودیوی مستقل ساخته شده و توسط گروهی دیگر منتشر کرده است. بنابراین محصول کمپانی‌های بزرگ نیست. نمرات مردمی بازی در پلتفرم اسیتیم خوب است که نشان می‌دهد پرستندگان کتولو مخاطبان را جذب کرده‌اند.

ژانرهای گیم‌پلی این بازی شامل استراتژی، ایدئولوژیک، اکشن و آموزشی است. ژانرهای سینمایی نیز شامل ماورائی تاریک و درام اجتماعی است.

نام یکی از هیولاهای خداگونه در داستان‌های اچ. بی لاوکرфт (H.P. Lovecraft) نویسنده مشهور ژانر وحشت است. تلفظ دقیق این نام مشخص نیست و به عقیده بعضی نویسندگان (مثل آلن مور) اساساً نمی‌توان تلفظ دقیقی برای این کلمه پیدا کرد. اما مجموعاً می‌توان گفت کتولو هیولایی ترسناک است که قدرت‌های ماورائیی عظیمی دارد و بسا بازوچه‌های درازش (Tentacle) که شبیه به پای‌های هشت‌پا است

شناخته می‌شود. بازی‌پرستندگان کتولو در مورد فرق‌های از پرستندگان این موجود عجیب و غریب است که رهبری آن را ما برعهده داریم. این بازی نمونه‌ای از بازی‌های مستقل، با موضوعات دینی است که با هزینه بسیار کم (نسبت به آثار پرخرج و معروف) ساخته شده و توانسته مخاطبان را هم جذب کند. این بازی در اسیتیم بیش از هزار ریویو دارد که اکثر آن مثبت است. در ادامه پس از بررسی عناصر جذابیت در بازی پرستندگان کتولو، به نقد و بررسی محتوای آن خواهیم پرداخت.

عناسر جذابیت در بازی پرستندگان کتولو

این بازی دو نقطه ضعف و قوت مهم دارد. نقطه ضعف اصلی بازی به نظر نگارنده، محدود بودن مکانیک‌های مبارزه‌ای بازی است. گیمِر برای تسلط بر دشمنان با دفاع از مقابل آنان، جز کاشتن چند برج دیده‌بانی و به استخدام گرفتن هیول‌ها، گزینه دیگری ندارد که باعث می‌شود تکرارپذیری بازی پایین بیاید.

اما مهم‌ترین نقطه قوت بازی، فضای خاصی اثر و محتوای آن است. فضای ماورائی تاریک که در بازی جریان پیدا کرده است تحت تأثیر موضوع بازی است و باعث ایجاد علاقه‌مندان به این حال و هوا بازی را بخزند. اینکه گیمِر خودش را به جای رئیس فرقه ببیند و پرستندگان کتولو را هدایت کند، تجربه عجیبی است. در ادامه، ابعاد مختلف بازی را نقد و بررسی می‌کنیم.

پیشرفت با ایمان مردم

در بازی پرستندگان کتولو مثل دیگر بازی‌های استراتژیک، گیمِر بایستی برای پیشرفت، درآمدی که دارد را هزینه کند. اما اعتبار بازی، سکه و اسککناس ... نیست، بلکه ایمان مردم است که به گیمِر اجازه می‌دهد نیروی نظامی استخدام کند، خانه‌های جدید بسازد، کسب و کار نو راه بیندازد و خلاصه در بازی پیشرفت کند. بنابراین «ایمان» در بازی نقش محسوری دارد و باید مردم را با ایمان کرد تا نرخ درآمد گیمِر بالاتر برود و بتواند بهتر خرج کند. اما ایمان به چه موجودی؟



در جوامعی که رسانه‌ها و روایت‌های غالب بیشتر بر نشانه‌های بحران و فروپاشی اجتماعی تمرکز می‌کنند، ضرورت دیدشدن تجربه‌های مثبت و سازنده زیست جمعی بیش از پیش احساس می‌شود. «شگرد» در همین افق قرار می‌گیرد؛ فیلمی که نه با جلوه‌فروشی و شعار، بلکه از خلال

در روزگاری که نبردها از میدان‌های نظامی به میدان ذهن‌ها و معناها کشیده شده‌اند، جهان درگیر جنگ شناختی‌ای است که هدف اصلی آن، تسخیر ادراک و تخریب انسجام ملت‌هاست. این جنگ، پی‌بدا، با روایت‌های تحریف شده، تصویرهای دروغین و شبکه‌ای از القانات روانی، می‌کوشد بنیان‌های هویتی و ایمانی جوامع را از درون فرسوده کند. در چنین شرایطی، وحدت اجتماعی و ایمان مشترک کرم‌دست خود به سنگری راهبردی تبدیل می‌شود؛ سنگری که دشمن بیش از هر چیز از آن بیم دارد. در میانه این میدان پیچیده جنگ ادراکی، جشنواره مردم، فیلم عمار با فراخوان تازه خود، محور «اتحاد مقدس» را به ساختار جشنواره افزوده است؛ حرکتی که می‌توان آن را نوعی پاسخ فرهنگی و اجتماعی به جنگ شناختی علیه ملت ایران دانست. عمار در این گام تازه، تلاش می‌کند نه صرفاً از وحدت سیاسی، بلکه از پیوند ایمانی و معرفتی جامعه‌ای روایت کند که در مواجهه با بحران‌ها، هویت خود را بازتولید و تقویت می‌کند.

ژنگ مجازی-جنگ تر کیبیی

انفجار دروغ بزرگ پهلوی‌چی‌ها در شبکه‌های اجتماعی

عزیزالله محمدی(متادجوج)

اصطلاح «تأوجود مدعی وجود» دقیقاً برای پهلوی‌چی‌ها قابل استفاده است؛ جبرانی که همواره با وجه سقوط و فرود آن روبه‌رو هستیم و هیچ‌گاه درنمی‌یابیم که مثلاً پهلوی اول یا دوم با ریع پهلوی، سهم‌شان در سیاست و حکومت، چه چیزی غیر از وطن‌فروشی، فرار، دیکتاتوری، چاول و عیاشی بوده و آیا اصلاً معنا و مفهومی تحت عنوان «فرار» در تاریخ پهلوی‌ها به چشم می‌خورد؟ حال با این همه فرود و سقوط و فرار از موقعیت‌های خاص که پهلوی‌ها در کارنامه خود دارند، انسان متحیر است که این همه اعتماد بنفَس برای ریع پهلوی چگونه حاصل شده است که احساس می‌کند باید به عنوان «یوزیسون» نقش ایفا کند؟!

اما مسئله این است که این شخص که میراث‌دار سرمایه دزیده شده مردم ایران است؛ چگونه در حالی که پای خود به سرزمین‌های اشغالی باز کرده و شهادت و مرگ هموطنان خود را دیده دوباره در مقام مدعی ظاهر شده، این وقاحت از کجا آمده است؟

البته از همه اظهار نظرهایی که چه به‌طور رسانه‌ای و چه به‌طور فردی درخصوص این آدم حتی از نزدیک‌ترین افراد به او مطرح می‌شود، نمایان است که نمی‌توان از او انتظار درکی بیشتر از پرداختن به موضوعاتی مثل یوگای همسرش و یا عیاشی در مهمانی‌ها و بی‌بغیرتی و وطن‌فروشی را داشت؛ اما به هر حال در پی اتفاقاتی که متعاقب مرگ یک نفر و انتساب این مرگ به نیروهای امنیتی در حوزه فضای مجازی شکل گرفته و واکنش‌های بیشتری را به همراه داشته (طبق معمول سناریو کشته‌سازی) لازم است به این موضوع از منظر یک پرسش اجتماعی در قالب جنگ و عملیات روانی در حوزه رسانه بپردازیم. اتفاقی که طی چند سال گذشته بخصوص بعد از ماجراهای «زن، زندگی، آزادی» در فضای مجازی، علی‌الخصوص اینستاگرام شکل گرفت؛ توهمی از بودن را برای بعضی‌ها از جمله این ریع پهلوی رقم زد که باعث شد او دست به «براز وجودهای کاریکاتوری» در قالب یک شخصیت سیاسی بزند.

این توهم با توجه به وسعتی که برای متوهم آن، ایجاد شده بود خیلی زود با سرمایه‌گذاری‌های فردی (از محل پول‌های دزیده شده مردم ایران) و با حمایت جریان صهیونیسم جهانی تبدیل به شکلی از قدرت رسانه‌ای شد که می‌خواست ضمن تظاهر گذشته پهلوی و خیانت‌ها و جنایت‌های این سلسله، این پیام را به دنیا و به داخل ایران مخابره کند که مردم ایران طرفدار پهلوی و خواستار این ریع پهلوی هستند. با همین توهم و همین دیدگاه فعالیت در فضای مجازی با سرعت و وسعتی بی‌نظیر در طرفداری از این سلسله و برجسته کردن ریع پهلوی در مدت کوتاهی چنان افزایش پیدا کرد که در سطح اینستا گرام، تویتر(x) امکان نداشت از هر چند پست یک پست در طرفداری از این مدعی وارث پهلوی نباشد. نگاه اولیه آنها اینا بود که با توجه به حجم تبلیغات و صفحات فضای مجازی و تحولات اجتماعی صورت گرفته در جهان، حتماً عده کثیری از مردم ایران خواستار حاکمیت این مدعی هستند و این دیدگاه در شبکه‌های ماهواره‌ای وابسته نیز به طور شانه‌ورزی با تزریق پول، تحت سناریوهای خبری و گزارشی مختلف تکرار و تحلیل می‌شد.



کم‌کم این دروغ به حدی بزرگ شد که نه‌تنها شخص مدعی به طور مضحک و خنده‌داری خودش به باور این دروغ رسید، بلکه تعدادی از سیاستمداران جهان از جمله نتانیاهو هم این توهم را به عنوان یک واقعیت و حقیقت قبول کردند و ملاقات‌های مشمئزکننده و توطئه‌آمیزی علیه مردم ایران را با هم صورت دادند.

دروغ بزرگ‌تر از ادعای ریع پهلوی (مبنی بر محبوبیت) در فضای مجازی و شبکه‌های ماهواره‌ای معاند فارسی زبان، «خود اکثریت‌پنداری» پهلوی‌چی‌ها در داخل ایران و خارج بود که آنها را به مرحله‌ای از رفتارهای هتاکانه، متوهمانه، غیراجتماعی و دیکتاتوری رساند که همین مسئله باعث شد تا حتی سایر گروه‌های به اصطلاح یوزیسون نیز مسیر خود را از این خود اکثریت‌پندارها جدا کنند.

فضای تویتر(x) و اینستاگرام و بعضی کانال‌های تلگرامی با ایجاد موج‌های پوشش گونه قبل از جنگ ۱۲ روزه و بعد از جنگ در تلاش بوده و هستند تا این تفکر را به جامعه القاء کنند که آنها «اکثریت» هستند و می‌توانند وقایعی را رقم بزنند.

این تفکر نیز مثل توهم اولیه «خود قدرت‌بینی و محبوبیت» که در نزد ریع پهلوی هست؛ ناشی از تحقیرهای متوالی چند سال گذشته شکل گرفته که برای طیف پهلوی‌چی مکرر رقم خورده و آنها بعد از هر تحقیر به سراغ موضوع جدیدی رفتند تا ضمن التیام در شکست، خود را آماکان زنده، بویا و در اکثریت متوهمانه کنند.

این نکته را باید اشاره کرد که نوع این رفتار را منافقین نیز از ابتدای پیروزی انقلاب داشتند و هر چه زمان به پیش رفت؛ آنها نزد مردم ایران مغفور تر شدند تا اینکه در نهایت منافقین چهره کره خود را نمایان و حتی با دشمن یعنی نیز همراهی کردند و از اقدامات نظامی و مسلحانه نیز علیه مردم فروگردان نبودند. اما نکته عجیب این است که این پهلوی‌چی‌ها، نه از سوابق سلسله‌ای خود و نه از منافقین درس نگرفته‌اند و دقیقاً همان مسیری را طی می‌کنند که منافقین طی کردند.

قبل از شروع جنگ ۱۲ روزه توهم خودبرتربینی و خوداکثریت‌پنداری ریع پهلوی و طرفدارانش با دروغی که ربات‌های فضای مجازی با سرمایه‌گذاری صهیونیست‌ها به وجود آورده بود به حدی برای خودشان اعتبار پیدا کرد و به طرز خنده‌داری باور کردند که در اشتباه محاسباتی خود اسیر شدند و گیر افتادند و نتانیاهو مثل صدام که از منافقین مشاوره می‌گرفت با مشاوره‌ای که قطعاً از ریع پهلوی دریافت کرده بوده- و حتی جایگاهی را نیز برای او در نظر گرفته بود- به ایران حمله کرد و نتیجه، آن شد که همه دیدند و روی سیاه تابد در تاریخ برای آنها باقی ماند.

اما چندنی پیش بود که بعد از جنگ ۱۲ روزه و شکست رژیم صهیونیستی در عرصه‌های نظامی، سیاسی، اجتماعی و... خبر تشکیل شاخه نظامی پهلوی‌چی‌ها نیز به گوش رسید. به این ترتیب ضمن آنکه می‌شد انتظار اقدامات فیزیکی و میدانی را از آنها داشت؛ فعالیت شدید رباتها در فضای مجازی علیه ایران با رویکرد تظاهر و برجسته‌سازی ریع پهلوی را نیز به صورت گسترده‌تر می‌شد احساس کرد که نشان از اتفاقاتی در شرف وقوع بود.

در یکی از این سناریوها و ایجاد پوش‌های فضای مجازی، آژن نشن تصویر رهبر انقلاب اسلامی- در پی تحمیل شکست به صهیونیسم و افزایش محبوبیت آیت‌الله خامنه‌ای در جهان- در دستور کار این خوداکثریت‌پندارها قرار گرفته بود که خودشان ربات تولید می‌کنند و با اقدام ربات‌ها خودشان بر باور توهم خود یقین حاصل می‌کنند و دوباره در این چرخه ادامه حیات می‌دهند.

مسلم است که مثل همیشه عده‌ای با هر موجی همراه هستند و در این سناریو و پوشش نیز عده‌ای اجتماع و به پیش از هر تشکیل شاخه نظامی پهلوی‌چی‌ها نیز به گوش رسید. به این ترتیب ضمن آنکه می‌شد انتظار اقدامات فیزیکی و میدانی را از آنها داشت؛ فعالیت شدید رباتها در فضای مجازی علیه ایران با رویکرد تظاهر و برجسته‌سازی ریع پهلوی را نیز به صورت گسترده‌تر می‌شد احساس کرد که نشان از اتفاقاتی در شرف وقوع بود.

اگر درخصوص آنچه- به توهم، خود اکثریت‌پنداری و خیانت ریع پهلوی و طرفدارانش- اشاره شد؛

بخواهیم فقط یک پست، سند، آن هم از سوی طیف طرفداران رسانه خودشان ارائه بدهیم؛ کافی است به گفت‌وگو شهرام همایون در «شبکه ماهواره‌ای وان» یا علی جوادی و قاسم شعله سعدی که اخیراً انجام شد بپردازیم و جای بحث دیگر برای اثبات آنچه که گفته شد باقی نمی‌ماند.