

هزاره‌گرایی و رسانه‌های جمعی در هزاره جدید

مسعود کوثری*

چکیده

هزاره‌گرایی امروزه به یک صنعت فرهنگی ترس بسیار مهم تبدیل شده است که کالاهای فرهنگی و ایدئولوژیکش - کتاب، فیلم، بازی‌های رایانه‌ای، پوستر و غیره - را در ظاهر برای آگاه کردن مردم از وقایع جهان گسترش رو و فرونشاندن ترس آنان و در باطن به منظور سودجویی به سراسر جهان می‌فروشد. صنعت فرهنگی سرمایه‌داری نه تنها به هزاره‌گرایی دامن می‌زند و از آن طریق سودجویی می‌کند، بلکه مخالفان هزاره‌گرایی را نیز به این بازی کشانده و به آنان نیز این ترس را می‌فروشد. در این مقاله، به این نکته می‌پردازیم که این صنعت چگونه با تولید محصولات فرهنگی مختلف هزاره‌گرایی را به عنصری از فرهنگ مردم‌پسند جهان تبدیل کرده است.

واژگان کلیدی

هزاره‌گرایی، صنعت فرهنگی ترس، بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، هالیوود.

تاریخ دریافت: ۱۳۹۰/۴/۱۵، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۰/۶/۲۷
* دانشیار گروه ارتباطات دانشگاه تهران. (mkousari@ut.ac.ir)

رابطه دین و مسائل ژئوپولیتیکایی پس از ۱۱ سپتامبر شکل پیچیده‌ای به خود گرفته است؛ مفاهیم تروریسم، بنیادگرایی، جنگ مقدس، اسلام، محور شرارت و دیگر مفاهیم در این دوران بسیار رایج شدند. مفاهیمی که اگر با تحلیل گفتمان لاکلاو و موفه (یورگنسن و فیلیپس، ۱۳۸۹: ۶۱-۵۶) به آن‌ها بنگریم؛ منظومه‌ای از مفاهیم مرتبط را تشکیل می‌دهند که بنیادگرایی دال قانونی آن است. از دیگر سو، این مفاهیم با مفهوم هزاره‌گرایی پیوند خورده‌اند که صنعت فرهنگی آمریکا به نحوی از آن بهره می‌برد و نظام سیاسی آمریکا به نحوی دیگر. صنعت فرهنگی هزاره‌ای آمریکا این هراس را به مسیحیان جهان و دیگر ملل می‌فروشد و از آن بهره می‌برد و سیاستمداران آن را دستاویزی برای مبارزه با همه جلوه‌های شری که در سراسر جهان (خاورمیانه، کره شمالی، آفریقا و حتی روسیه) وجود دارد! «رتوریک هزاره‌گرایی»، بنابراین، نه تنها وسیله‌ای سودزا برای صنعت فرهنگی پرسود هزاره‌گرا است، بلکه برای سیاستمداران (ویلیامسون، ۲۰۰۸) نیز منطق کلیشه‌ای مناسبی برای قانع کردن شهروندان خود فراهم می‌سازد. به نظر ویلیامسون اندیشه پایان هزاره تأثیر قابل توجهی بر شکل دهی سیاست‌های خارجی کشورها طی دهه‌های اخیر داشته است.

صنعت فرهنگی هزاره‌گرا همزمان از تمامی اشکال فرهنگی (کتاب، فیلم، بازی و پوستر) بهره می‌برد، تا ترس از هزاره را به مردم بفروشد؛ اشکالی که چون یک زنجیره به هم پیوسته از محصولات فرهنگی عمل می‌کنند، و بخش‌های متفاوتی از مخاطبان را به مشتری خود تبدیل می‌سازند. بنابراین، نه تنها بزرگسالان بلکه کودکان نیز به مشتریان این صنعت فرهنگی هزاره‌گرا تبدیل می‌شوند. در این مقاله تلاش شده است تا ضمن معرفی صنعت فرهنگی هزاره‌گرا، به انواع مختلف محصولات آن که در این صنعت تولید می‌شوند و بارایدئولوژیک مشابهی دارند، بپردازیم.

جنبش دینی هزاره‌گرا

پیش از آن که به صنعت فرهنگی هزاره‌گرا و محصولات آن که جنبش دینی هزاره‌گرای انجیلی را به عنصری از فرهنگ عامه پسند تبدیل کرده است، بپردازیم، مناسب است که به اختصار تمام به این جنبش و اهمیت آن در آمریکا اشاره کنیم. همیلتون (۱۳۷۷: ۱۵۲) با اشاره به این که جنبش‌های هزاره‌گرا یکی از جنبش‌های دینی بسیار مهم است که می‌تواند تعداد زیادی از مؤمنان را بسیج کند، به رشد این جنبش‌ها در کشورهای غربی و جهان سوم



می‌پردازد. به گفته وی مسیحیت همواره یکی از فعال‌ترین ادیان هزاره‌گرا بوده است: «مسیحیت در نخستین مرحله‌اش یک جنبش هزاره‌ای بود و در چارچوب سنت مسیحی، یک جریان هزاره در سراسر تاریخ مسیحیت پیوسته پابرجا بوده است» تالمون (۱۹۶۶: ۱۶۲ به نقل از همیلتون ۱۳۷۷: ۱۵۲) جنبش‌های هزاره‌ای را «جنبش‌هایی مذهبی‌اند که رستگاری قریب‌الوقوع، همه‌جانبه، غایی، اینجهانی را انتظار می‌کشند». این تعریف بر چند عنصر استوار است. نخست، این جنبش‌ها وعده «رستگاری قریب‌الوقوع» را می‌دهند. در یک جنبش هزاره‌گرا انتظار می‌رود که نظم جهانی در یک زمان معین تغییر شکل دهد. مهم نیست که زمان این رخداد بزرگ یک هفته دیگر است یا یک ماه یا یک سال دیگر، مهم آن است که به مؤمنان گفته می‌شود که عنقریب فرا خواهد رسید. این رستگاری «همه‌جانبه» است و همه گروه‌های مؤمنان را در بر می‌گیرد و خاص یک فرد یا گروه خاص نیست. بنابراین، شامل حال همگان خواهد شد. رستگاری وعده داده شده «این جهانی» است و نه یک رستگاری آن جهانی. مؤمنان نمی‌خواهند از این جهان بگریزند، بلکه خواستار زندگی کاملی در چارچوب همین جهان می‌باشند. علاوه بر این عناصر مشترک که تالمون به آنها اشاره می‌کند، عناصر دیگری نیز در این جنبش‌ها مشترک‌اند. یکی از این ویژگی‌های مشترک و مهم نقش پیامبر یا رهبری است که مکاشفاتی راجع به فرا رسیدن قریب‌الوقوع هزاره موعود می‌کند و بر این باور است که برای رسالت ویژه برگزیده شده است. ویژگی مشترک دیگر این جنبش‌ها عواطف شدیدی است که بر می‌انگیزند. این جنبش‌ها غالباً وجدآمیز و هیجان‌انگیزند. آنها به سرعت گسترش می‌یابند و تمامی وجود مؤمنان را تحت تأثیر قرار می‌دهند و سراسر زندگی آنها وابسته به انتظار موعود می‌سازند. سرانجام، باید به این نکته اشاره کرده که احساس عمیق گناه یا مسؤولیت در برابر مصیبتی که مؤمنان دچارش شده‌اند، در همه آنها مشترک است (همان ۱۵۲ و بعد)

ووچیک (۱۹۹۷) بر آن است که باورهای هزاره‌گرا چنان در آمریکا ریشه دوانده است که می‌توان اهمیت آن با عادات غذایی و حوادث ورزشی در جامعه آمریکا برابر دانست. به گفته جان وایلی نلسون دانشمند آمریکایی ایده‌های آخرالزمانی و فرجام‌گرا در آمریکا «همان قدر آمریکایی است که هات داگ». و برخی دیگر نظر لئونارد سویت آن را با جایگاه بیسبال در فرهنگ آمریکایی مقایسه کرده‌اند. وی می‌افزاید «تقدیرگرایی پیشاهزاره‌گرا با تأکیدش بر تفسیر وقایع جاری به منزله انجام پیشگویانه یک سناریوی فرجام‌گرای دقیق، شکل مسلط فرجام‌گرایی عامه‌پسند در ایالات متحده امروز است» (همان: ۳۷). هزاره‌گرایی انجیلی در

شکل کنونی خود پس از دهه ۱۹۷۰ در ایالات متحده رشد کرده است. این جنبش بیش از هر چیز نوعی تلاش متکلمان مسیحی و اصحاب کلیسا برای از صحنه به در کردن بنیادگرایی که پروتستان‌های محافظه‌کار را از صحنه فرهنگی آمریکا بیرون کرده و خود به جریان غالب فرهنگی تبدیل شده بود، قلمداد شده است. اگرچه هزاره‌گرایی انجیلی اصل و نسب خود را به تاریخ پروتستان‌های ارتدوکس در تاریخ قرن هیجدهم آمریکا می‌رساند، در واقع یک صورتبندی جدید غیرانجیلی است که به طور فزاینده نیز در حال سکولار شدن است و جایگزین مناسبی برای بنیادگرایی مسیحی از مد افتاده به شمار می‌رود. سرعت رشد این جنبش در سال‌های پس از دهه ۱۹۷۰ تا به آن جا بود که نیوزویک سال ۱۹۷۶ را «سال انجیلی» نامید. در انتخابات ۱۹۷۶، ۳۴ درصد از مردم آمریکا در پاسخ به نظرسنجی گالوپ خود از «از نو به دنیا آمده» و یا «اوانجلیک» خواندند. این رقم در سال ۱۹۹۸ به ۴۷ درصد نیز رسید (گریبن، ۲۰۱۱: ۱۱۱-۱۱۰). علاوه بر آن، باید اشاره کرد که تعداد مهمی از رؤسای جمهور اخیر آمریکا از جمله جیمی کارتر (۱۹۷۷-۱۹۸۱)، رونالد ریگان (۱۹۸۱-۱۹۸۹)، بیل کلینتون (۱۹۹۳-۲۰۰۱)، و جورج دبلیو بوش (۲۰۰۱-۲۰۰۹)، تعهد خود را به باورهای انجیلی با اعتراف به گناهان خود نزد عموم مردم و دنبال کردن اهداف سیاست خارجی مطابق باورهای دینی خود بخوبی نشان داده‌اند. این جنبش همچنان در حال گسترش است.

بازماندگان

بازماندگان^۱ نام مجموعه‌ای از کتاب‌های پرفروش است که به زودی به سریال تلویزیونی، فیلم و بازی رایانه‌ای هم تبدیل شدند. مضمون اصلی این کتاب‌ها وضعیت گروه‌های مختلف اجتماعی و مؤمنان هنگام ظهور مجدد حضرت مسیح است. طبق یک اعتقاد مسیحی، هنگامی که منجی - مسیح موعود - به زمین باز می‌گردد تا بشریت را نجات بخشد، برخی از او پیروی می‌کنند و عده‌ای باز هم از او روی می‌گردانند. کسانی که از او پیروی می‌کنند، بازماندگانی هستند که توسط مسیح به میان ابرها برده می‌شوند و با وی ملاقات می‌کنند. کسانی که از نجات باز می‌مانند، گرفتار عقوبت می‌شوند. این عقوبت همراه با نابودی همه چیز و کسانی است که از دجال - ضد مسیح - پیروی کرده‌اند.

عبارت بازماندگان در واقع برگرفته از نامه اول پولس رسول^۲ باب چهارم، عبارت ۱۱ به اهالی

۱. The Left Behind.

۲. تسالونیکي بندرو شهر تجاری مهم در ناحیه مقدونیه یونان است. پولس در این شهر آزادی بشر از گناهان را بشارت دارد و



تسالونیکي است که در آن کسانی که پس از آشوب آخرالزمانی بازمانده‌اند، همراه با مردگان پیش از خود در ابرها ربوده خواهند شد و به دیدار مسیح نایل خواهند آمد و تا ابد با او خواهند ماند. از آن جا که عبارت مورد نظر در ترجمه‌های مختلف انجیل متفاوت است، دو ترجمه را از میان ترجمه‌های موجود^۱ برگزیده‌ایم:

در نسخه جدید بین المللی انجیل - ۱۹۸۴ - این عبارت چنین آمده است:

After that, we who are still alive and are left will be caught up together with them in the clouds to meet the Lord in the air. And so we will be with the Lord forever.

زان پس، ما کسانی که هنوز زنده‌ایم و بازمانده‌ایم با آنان - مردگان - در ابرها برگرفته خواهیم شد تا خدایمان مسیح را در آسمان ملاقات کنیم. زان پس تا ابد با خدایمان خواهیم بود.»

در نسخه ترجمه جدید زنده از انجیل - ۲۰۰۷ - این عبارت چنین آمده است:

Then, together with them, we who are still alive and remain on the earth will be caught up in the clouds to meet the Lord in the air. Then we will be with the Lord forever

آن‌گاه، همراه با آنان - مردگان -، ما که هنوز زنده‌ایم و بر روی زمین بازمانده‌ایم، در ابرها برگرفته خواهیم شد تا خدایمان مسیح را در آسمان ملاقات کنیم. سپس تا ابد با خدایمان مسیح خواهیم بود.

مجموعه بازماندگان اگر چه مضمونی دینی دارد، اما به تمامی هم مورد تأیید همه کلیساهای مسیحی قرار نگرفته است. زیرا به زعم آباء کلیسا مفاهیم به کار رفته در این مجموعه و نحوه ظهور مسیح با تعالیم مسیحیت تفاوت اساسی دارد. در هر حال، شهرت بازماندگان به جایی رسید که هالیوود هم دست به تولید فیلمی به همین نام - به کارگردانی ویک سارین، ۲۰۰۱ - زد که چندان مشهور نشد. سرانجام، بازی رایانه‌ای بازماندگان - ۲۰۰۶ - به بازار آمد. به این ترتیب، حلقه تولید آن کامل شد.

مردم شهر را با عیسی مسیح آشنا ساخت. اگرچه برخی از رهبران یهودی علیه او شوریدند و او را از شهر بیرون کردند، اما کسانی که پیام او را شنیده بودند به مسیح ایمان آوردند و با وجود مشکلات و شکنجه‌های طاقت‌فرسا ایمان خود را از دست ندادند. پولس در نامه اول از اهالی تسالونیکي می‌خواهد که زندگی پاک و توأم با صبر و تحمل را پیشه کنند و منتظر ظهور شکوهمند عیسی مسیح باشند، باب چهارم، عبارت ۱۱.
۱. برای دسترسی به عبارات به پیوند اینترنتی زیر نگاه کنید:

<http://bible.cc/\thessalonians/۱۵-۴.htm>

بازماندگان در قالب چهار محصول فرهنگی مختلف - کتاب، سریال تلویزیونی، فیلم سینمایی، پوستر و بازی رایانه‌ای - تولید شد و این موضوع حایز اهمیت بسیار است. مجموعه‌سازی محصولات فرهنگی نه تنها تمهیدی اقتصادی (کینگ، ۱۳۸۶: ۵۰ و بعد) برای جبران سود حاصله از منظومه‌ای از محصولات مرتبط به هم است، بلکه حکایت از اهمیت فرهنگی آن محصول نیز دارد. به دیگر بیان، مجموعه‌سازی برای به حداکثر رساندن تأثیر یک مضمون فرهنگی در فرهنگ مردم‌پسند است. حال، پرسشی که در این جا مطرح می‌شود این است که چرا با آن که کلیسا چندان با محتوای مجموعه *بازماندگان* موافق نبود و تحریف‌های متعددی را در آن می‌دید، این مضمون در قالب چهار محصول اصلی فرهنگی در جامعه آمریکا به بازار آمد؟ برای پاسخ به این پرسش به ناچار باید به بافت اجتماعی و تاریخی تولید بازماندگان به ویژه از منظر ایدئولوژی هزاره‌گرایی توجه کنیم.

فضای تولید بازماندگان

این اثر در فضای پایان هزاره تولید شد و بسیار متأثر از اندیشه هزاره‌گرایی در فضای فکری غرب بود (فوربز و کیدل، ۲۰۰۴؛ کوستر، ۲۰۰۵). باید توجه کرد که هزاره‌گرایی نه تنها اندیشه‌ای دینی است، بلکه به خوبی در فرهنگ مردم‌پسند آمریکا جا افتاده و به یکی از عناصر اصلی آن تبدیل شده است. از دیگر سو، این اندیشه به سیاست هم پیوند خورده است. به طوری که به صورت یکی از گفتمان‌های سیاسی رایج در غرب در آمده که به اشکال مختلف بازتولید می‌شود. التهاب مردم غرب در شب پایانی قرن بیستم خود حاکی از زنده بودن این گفتمان در زندگی مردم غرب بود. این گفتمان در فضای ملت‌هت‌پس از ۱۱ سپتامبر معنای خود را به خوبی باز یافت، به طوری که حمله به برج‌های دوقلو از جمله نشانه‌های پایان دنیا تلقی شد. دیگر شکی نبود که اتفاقاتی بزرگی در راه است و رسانه‌های جمعی به انحای مختلف، آشکار یا ضمنی، به این اندیشه دامن می‌زدند. گفتمان هزاره‌گرایی و پایان دنیا به زودی پس از حملات ۱۱ سپتامبر با مفاهیمی نظیر تروریسم پیوند خورد و تروریسم از جمله تلاش‌هایی قلمداد شد که از سوی نیروهای شرّ صورت می‌گیرد و بنابراین نیاز به حضور منجی در فضای بین‌المللی کاملاً احساس می‌شود. بنابراین، حمله علیه تروریسم با گفتمان هزاره‌گرایی و پایان دنیا و ایده منجی‌گری پیوند خورد و رسانه‌های جمعی دست به کار شدند تا محصولات خود را روانه بازار کنند. گفتمان هزاره‌گرایی مصداقی ژئوپلیتیک نیز پیدا کرد. اگر در گفتمان دینی هزاره‌گرایی، مسیح باز می‌آید تا با نیروهای شرّ بجنگد و بشریت را رهایی بخشد، در عرصه بین‌الملل نیز غرب، به ویژه آمریکا، وظیفه دارد تا با کشورهای شرّ - تروریست - بجنگد و دنیا را

رهایی بخشد. تعریف برخی از کشورها به عنوان محور شرارت، صورتبندی ژئوپلیتیکی این گفتمان است.

ایدئولوژی هزاره‌گرایی

مونهن - ۲۰۰۸ - در مقاله بسیار جالبش با نام *بازاریابی جانور: بازماندگان و صنعت آخرالزمانی* - به ارتباط سرمایه‌داری و اشکال مختلف هزاره‌گرایی که به سرعت در حال انتشار است، می‌پردازد. با این که اشکال مختلف هزاره‌گرایی از زمان باستان وجود داشته و در بسیاری از اسطوره‌ها و تقویم‌های ملل مختلف آمده - از جمله تقویم قوم مایا - این پرسش را مطرح می‌سازد که چگونه پیشگویی‌هایی آخرالزمانی با اقتصاد سرمایه‌داری در آمیخته است؟ به نظر مونهن نکته جالب توجه آن است که فاجعه‌های در حال ظهور چه تکنولوژیکی باشند، چه محیطی و یا انجیلی همگی برای عده‌ای فرصت‌هایی سودآور به شمار می‌روند و برای عده‌ای دیگر وعده آسیب‌پذیری‌های فزاینده را به وجود آوردند.

وی این نوع سرمایه‌داری را *سرمایه‌داری هزاره‌گرا* می‌نامد؛ شکلی جهانی شده، نئولیبرال از سرمایه‌داری که بر خصوصی‌شدن، مسئولیت فردی و حق مصرف - نه تولید - استوار است. تکیه جنبش‌های آخرالزمانی بر رسانه‌های جمعی برای انتشار پیام خود به جهانیان با نوعی تناقض همراه است. آنان می‌خوانند از سرمایه‌داری نئولیبرال که تکیه اصلی‌اش بر نفع فردی است، استفاده کنند تا پیام رستگاری جهانی را به عالمیان برسانند! از دیگر سو، هشدارهای دینی این جنبش‌ها در باره خطرات فناوری‌ها در قالب کالاهای مختلف خود به فعالیتی بسیار سودزا برای صنعت فرهنگی سرمایه‌داری تبدیل شده است.

کرامر - ۲۰۰۷ - در مقاله خود به نام *از یاجوج و ماجوج: بینش‌های جغرافیای سیاسی جک چیک و تقدیرگرایی پیشاهزاره‌ای* به این مسأله می‌پردازد که چگونه دین به عنوان یک عامل ساختاردهنده به بینش‌های ما درباره مسائل ژئوپلیتیک مؤثر واقع می‌شود. او به تحلیل کاریکاتورهای جک چیک^۱ که در بخش مهمی از آنها نوعی بینش هزاره‌گرایی اوانجلیکی و نقد کلیسای کاتولیک نهفته است، می‌پردازد. عوامانه کردن جغرافیای سیاسی یکی از کارکردهای مهم کاریکاتورها و پوستره‌های وی به شمار می‌رود. دیتمر خاطر نشان می‌سازد که چگونه این پوسترها به «روایی شدن جغرافیای سیاسی در یک دوتایی مکان‌های خیر و شر» کمک می‌کنند. او هم‌نوا با بیشن هزاره‌گرایی اوانجلیکی، سازمان ملل را همانند *گلوبال کامیونیتی*

1 Jack Chick

مجموعه بازماندگان محل حکومت دجال می‌داند و از آن با نام یک جهان نام می‌برد. در یکی از کاریکاتورهایش، او نماینده سازمان ملل را به صورت مردی نشان می‌دهد که بر روی کلاه او علامت سازمان ملل است و صورت او با خراشی که بر روی آن است، کاملاً شبیه جانور به تصویر کشیده شده است. در کاریکاتورهای چیک بنابر کتاب حزقیال ادعا شده است که روسیه همان مکانی است که یاجوج از آن خروج می‌کند و کشورهایی نظیر ایران، اتیوپی و لیبی همپیمانان آن هستند. این گروه علیه مأجوج می‌جنگند که بنابر روایت هزاره‌گرایان همان آمریکا و اسرائیل است. اتحاد روسیه، ایران و کشورهای عربی است که جهان را به پایان خود نزدیک می‌سازد و جنگ نهایی در می‌گیرد. در واقع، از منظر این روایت اتحاد مارکسیست‌ها - دولت بی‌خدای روسیه - و بنیادگرایان است که جهان را به جنگ نهایی نزدیک می‌کند. به این ترتیب، کتاب‌های مصور چیک شروع یک جنگ جهانی سوم را به تصویر می‌کشند. در این جنگ پاپ به عنوان دجال به قدرت می‌رسد - نقد کلیسای کاتولیک - و ژنرال ژزوئیت - جانور - به او یاری می‌رساند تا قدرت خود را تحکیم کند. واتیکان به مثابه مرکز قدرت جدید جهان شکل می‌گیرد و به این ترتیب دوره عذاب شروع می‌شود. در دوره عذاب «یک سوم زمین در آتش می‌سوزد، خورشید گروه کثیری را می‌سوزاند. آب غیرقابل نوشیدن می‌شود. قحطی، مرگ و جانوران وحشی همه جا یافت می‌شوند. طاعون‌ها ادامه می‌یابند و بشر باز هم از توبه کردن سرباز می‌زند. بیش از نیمی از جمعیت دنیا نابود می‌شود» (همان: ۲۹۳). پایان دوره عذاب با حمله علیه سلطه جهانی واتیکان است. واتیکان در آتش می‌سوزد و جانور به اورشلیم می‌رود تا جلوی ظهور مجدد مسیح را بگیرد. اما، مسیح می‌آید و جنگ خیر و شر در محلی به نام آرماگدون یا آرماجدون (التجیری، ۱۳۸۵) شروع می‌شود. مسیح جانور را شکست می‌دهد و حکومت هزار ساله او شروع می‌شود که به معنای پایان جهان زمینی است.

جالب است که همین گفتمان به کاخ سفید نیز راه می‌یابد. رونالد ریگان رئیس جمهور اسبق آمریکا در گفتگوی با جیمز میلز سناتور ایالتی کالیفرنیا در ۱۹۷۱ چنین می‌گوید:

حزقیال به ما می‌گوید که یاجوج، ملتی که همه قدرت‌های دیگر ظلمت را علیه اسرائیل رهبری خواهد کرد، از شمال سر بر خواهد آورد. انجیل شناسان برای نسل‌ها می‌گفته‌اند که یاجوج باید همان روسیه باشد. چه ملت قدرتمند دیگری غیر از روسیه در شمال اسرائیل است؟ هیچ. اما به نظر نمی‌رسید که این امر قبل انقلاب روسیه، وقتی روسیه کشوری مسیحی بود، معنایی داشته باشد. اما حالا معنا می‌دهد، حالا که روسیه کمونیست و بی‌خدا شده است، حالا که روسیه خود را در برابر خدا قرار داده است. حالا با توصیف یاجوج کاملاً همخوان است.

طی یکی دو سال گذشته چندین فیلم مستند و داستانی در بارهٔ حوادث آخرالزمانی، این بار از منظر پیشگویی مایایی‌ها، ساخته شد. آخرین آن فیلم ۲۰۱۲ - امریک ۲۰۰۹ - است که طبق پیشگویی‌های تقویم مایایی در آن زمان جهان زیر و رو خواهد شد. این کار حتی به آثار علمی در باره پایان جهان نیز کشانده شده است (جوزف، ۲۰۰۷). بنابراین، یک صنعت بزرگ سودآور شکل گرفته که کارش فروش ترس به مسیحیان و احتمالاً به دیگران نیز، در بارهٔ قریب‌الوقوع بودن آمدن دجال و «پایان جهان» است. این صنعت را می‌توان صنعتی هزاره‌گرا و آخرالزمانی نامید که همزمان در اشکال مختلف - داستان، ویدئو، بازی‌های تخته‌ای، پایگاه‌های اینترنتی، دی.وی.دی‌ها و مراسم تلویزیونی شده و کتاب‌های غیرداستانی - به بخشی از جمعیت هفت میلیاردی جهان که مسیحی هستند، چشم دوخته است. این حاکی از نوعی بسیج گفتمانی برای به دست دادن نشان جانور^۱ و نفرین کردن و شَرّ‌نمایی ناباوران به مسیح موعود است.

در انجیل باب مکاشفه دو جانور از دریا و زمین معرفی شده‌اند که دارای قدرت‌های عظیم‌اند و به فریفتن انسان‌ها مشغول‌اند. در باب مکاشفه چنین آمده است:

«در این هنگام جانور عجیبی را در رؤیا دیدم که از دریا بالا می‌آمد. این جانور هفت سر داشت و ده شاخ. روی هر شاخ او یک تاج بود و روی هر سر او نام کفرآمیزی نوشته شده بود. این جانور شبیه پلنگ بود اما پاهایش مانند پاهای خرس و دهانش مانند دهان شیر بود. اژدها تاج و تخت و قدرت و اختیارات خود را به او بخشید. یکی از سرهایش را دیدم که زخم کشنده‌ای برداشته بود، ولی خود به خود خوب شد! آنگاه تمام مردم دنیا از این معجزه غرق در حیرت شدند و جانور را با ترس و احترام پیروی کردند. آنان اژدها را که چنین قدرتی به آن جانور داده بود، ستایش کردند. جانور را نیز پرستش کرده، گفتند: «کیست به بزرگی او؟ که می‌تواند با او بجنگد؟!» سپس اژدها آن جانور را تحریک کرد تا به گزافه‌گویی بپردازد، و به او اختیار داد تا امور دنیا را به مدت چهل و دو ماه به دست گیرد. در تمام این مدت، به اسم خدا و خانهٔ خدا و تمام کسانی که در آسمانند کفر می‌گفت. اژدها به او قدرت داد تا با خلق خدا جنگیده، ایشان را شکست دهد و بر تمام قوم‌ها و قبیله‌ها از هر زبان و نژاد دنیا

1. Mark of the beast.

منظور از جانور در عبارت نشان جانور همان دجال است که نوشته‌های مسیحی هزاره‌گرا در صددند آن را به مردم معرفی کنند.

حکومت کند؛ همه مردم دنیا نیز او را پرستش خواهند کرد. اما کسانی که نامشان از آغاز آفرینش، در دفتر زندگان که متعلق به بره است، نوشته شده، او را پرستش نخواهند نمود.

هر که می‌تواند گوش دهد، به دقت گوش کند: از خلق خدا هر که قرار است زندانی شود، زندانی خواهد شد، و هر که قرار است با شمشیر کشته شود، کشته خواهد شد. ولی دلسرد نشوید، چون این فرصتی است تا صبر و ایمانتان را در عمل نشان دهید. سپس جانور عجیب دیگری دیدم که از داخل زمین بیرون آمد. این جانور دو شاخ داشت. مانند شاخ‌های بره، و صدای وحشتناکش مثل صدای اژدها بود. او تمام قدرت آن جانور اول را که از زخم کشندۀ خود خوب شده بود، به کار می‌گرفت و از تمام دنیا می‌خواست که جانور اول را بپرستند. او پیش چشمان همه دست به معجزات باورنکردنی می‌زد و از آسمان آتش به زمین می‌آورد! او در حضور جانور اول قدرت می‌یافت تا این کارهای عجیب را انجام داده، مردم دنیا را فریب دهد و ایشان را وادار سازد مجسمۀ بزرگی از جانور اول بسازند، همان جانوری که از زخم شمشیر جان سالم به در برده بود. حتی او توانست به آن مجسمه جان ببخشد تا بتواند سخن گوید، و همه کسانی که او را نمی‌پرستند، به مرگ محکوم کند. از این گذشته، بزرگ و کوچک، فقیر و غنی، برده و آزاد را وادار کرد تا علامت مخصوص را بر روی دست راست یا پیشانی خود بگذارند؛ و هیچ‌کس نمی‌توانست شغلی به دست آورد تا چیزی بخرد مگر این که علامت مخصوص این جانور، یعنی اسم یا عدد او را بر خود داشته باشد. این خود معمایی است و هر که با هوش باشد می‌تواند عدد جانور را محاسبه کند. این عدد، اسم یک انسان است و مقدار عددی حروف اسم او را ۶۶۶ می‌رسد.» (انجیل، باب مکاشفه: ۱۳)

نشان جانور از کلیدی‌ترین مفاهیم در باب مکاشفه است. این نشان نام شیطان و یا به مقدار عددی ۶۶۶ است که امروزه در بسیاری از فرقه‌های شیطان پرست به کار می‌رود. جالب توجه آن است که در تمامی محصولات و هزاره‌گرایی اوانجلیکی آن را به کار می‌برد، این نشان معادل فناوری‌هایی گرفته شده است که به کار «شیطانی کردن» می‌آیند. بیش از هر گونه فناوری دیگر، این فناوری‌های نوین ارتباطی هستند که معادل نشان حیوان گرفته شده‌اند. برای مثال، می‌توان از چیپ‌های تشخیص فرکانس رادیویی نام برد که در بازوی افراد جایگذاری شده است^۱، کارت‌های شناسایی ملی الکترونیکی، و حتی بازکدها یا

۱. سه گانه سینمایی لیمن به نام هویت بورن (۲۰۰۲)، برتری بورن (۲۰۰۴) و ضرب الاجل بورن (۲۰۰۷) در باره جاسوس

کارت‌های اعتباری و امنیتی رایج نمونه‌هایی از فناوری‌هایی هستند که به عنوان نشان جانور تلقی شده‌اند. بنابراین، به این وسیله تعریف دیگری از سرمایه‌داری عرضه می‌شود؛ نوعی سرمایه‌داری هزاره‌ای. معادل گرفتن سلطه فرهنگی فناوری با پیشرفت و خیر اجتماعی، و به ویژه خیر اقتصادی، هرچه باشد، دیدگاه دینی هزاره‌گرایان درباره فناوری‌های تولید و مصرف زمینه را برای برداشتی دیگر از سرمایه‌داری که می‌توان آن را نوعی سرمایه‌داری هزاره‌گرا نامید، فراهم می‌سازند.

به نظر مونهن بین چارچوب الهیاتی رمان‌های بازماندگان و کردار عملی نویسندگان کتاب و شخصیت‌های داستانی تعارض‌هایی حداقل در سه وجه وجود دارد: مناسبات با اقتصاد سرمایه‌داری، فناوری‌های تولید، مصرف و کنترل و سوگیری نسبت به مسائل اجتماعی. داستان کتاب‌های بازماندگان در اصل به بحران‌ها و بی‌ثباتی‌های مدرنیته گوشه چشمی دارد و آن‌ها را به نقد می‌کشد. این نقد در سه بعد است: سیاست‌های مصرف‌گرا، تعهد بسیار به فناوری و عدم تعهد اجتماعی.

داستان بازماندگان با مجموعه‌ای از گرفتاری‌ها و پیشامدهای غیرمترقبه آغاز می‌شود؛ افرادی که از اتومبیل‌ها، هواپیماها، خیابان‌ها، مدارس و خانه‌ها ناپدید می‌شوند. هرج و مرج اوج می‌گیرد و حوادث فاجعه‌بار در اکناف جهان رخ می‌دهد. بازماندگان دچار هراس و شوک می‌شوند و ناامیدانه تلاش می‌کنند تا عزیزانشان را بیابند، راهشان را به خانه پیدا کنند و توضیحات معناداری درباره این که هر کسی کجا رفته است، دست و پا کنند. حوادث دوران گرفتاری و مصیبت نقطه شروع سری کتاب‌های بازماندگان است، و به همان نحو نشانه‌هایی از دوران حکومت هفت ساله دجال. با برپایی یک حکومت جهانی و یک پول رایج جهانی در سایه سازمان ملل متحد. دجال که دبیرکل سازمان ملل است، تلاش می‌کند تا بر همه ملل سلطه یابد و زندگی را برای مسیحیانی که به انقیاد او در نیامده‌اند، به دوزخی زنده تبدیل سازد. اما، بر اساس برداشت انجیلی کتاب *بازماندگان*، پس از هفت سال عیسی مسیح باز می‌گردد تا همه دشمنانش را در جنگ آرماگدون از میان ببرد و دوره‌ای هزارساله از صلح جهانی را قیل از این که دوباره با پیروانش به آسمان بازگردد، شروع کند.

این برداشت از کتاب مکاشفه (تامپسون، ۱۹۹۷) برداشتی کاملاً برگرفته از انجیل نیست،

سابق آمریکایی به نام جیسون بورن است که یک چیپ در پشت گردن زیرپوستش جایگذاری شده است. این چیپ به ردیابی بورن در هر حالتی کمک می‌کند و به رؤسای سی. آی. آی. امکان می‌دهد که از هر حرکت او از راه دور مطلع شوند.

The Bourne Identity (2002), The Bourne Supremacy (2004), The Bourne Ultimatum (2007)

زیرا، به رغم وجود بازگشت دوباره مسیح، سخنی از دوران گرفتاری و رنج هفت ساله تحت حکومت دجال به میان نیامده است. در واقع این برداشت ریشه در تفسیری قرن بیستمی از انجیل و روز بازپسین دارد که توسط هزاره‌گرایان درست شده است. به گفته بویور (۱۹۹۲)، به نقل از مونهن، ۲۰۰۸: ۸۱۶-۸۱۵) درست است که پیشاهزاره‌گرایی تقدیرگرا، به منزله موضعی تفسیری و راهنمایی برای رفتار دینی مؤمنان، جایگاهی هژمونیک را در میان کلیساهای اوانجلیکال آمریکا به دست آورده است، هرگز مجموعه‌ای ایستا و بلامنازع از باورها نیست. ارزش‌های فرهنگی، ایدئولوژی‌ها، حوادث تاریخی و اقتضائات روز سهم بسزایی در ترسیم نوع پیشگویی‌ها داشته‌اند. بررسی سیر تاریخی انتشار کتاب‌هایی که در باره پسین روزهای جهان از سوی هزاره‌گرایان منتشر شده است، این تغییر را بخوبی به تصویر می‌کشند. نکته محوری در این آثار ادبی توجه به آن چیزی است که می‌توان آن را معضل یهودی نامید. به نظر آنان یهودیان چنان در اقتصاد جهان عمل می‌کنند که آن را به سوی یک نظام اقتصادی واحد که زمینه‌ساز ظهور دجال است، پیش می‌برند. در کتاب هال لیندزی به نام آخرین سیاره بزرگ زمین (۱۹۷۰)، به نقل از مونهن، ۲۰۰۸: ۸۱۶) وقایع منادی پایان جهان عبارت بودند از: اشغال فلسطین و استقرار اسرائیل، مواجهه اتمی در دوران جنگ سرد و روسیه شوروی که حاکی حاصل خیز برای رشد شرّ است. مجموعه بازمانگان همین برداشت‌ها را در بافتی از جامعه مخاطره‌آمیز جدید مطرح می‌سازد و مسائلی مانند تهدید تروریسم، آرماگدون اتمی، مضمون‌های ملی‌گرایی سازمان‌های بین‌المللی، یکدست و هماهنگ کردن تجارت و پول واحد جهانی، و تفاوت‌های دینی را نشانه‌های شرّ در دوران جدید به شمار می‌آورد. بنابراین، ناسیونالیسم و تقابل با سازمان‌های دولتی - آژانس‌های دولتی و حتی کلیسای کاتولیک - به عنوان اموری در خدمت حکومت دجال تصور می‌شوند. آنان، این امر را حتی به واتیکان و سازمان ملل به عنوان سازمان‌هایی که زمینه حکومت شرّ را فراهم می‌سازند، تسری می‌دهند. با این حال، رشد روزافزون کتاب‌ها و محصولات آخرازمانی حاکی از آن است که هزاره‌گرایان نیز از همان ابزارهای سرمایه‌داری برای انتشار باورهای خود استفاده می‌کنند. به عبارت دیگر تعاملی میان بازار مسیحی و رسانه‌های مردم‌پسند به وجود آمده است. پانزده میلیون کلیسای انجیلی در سراسر آمریکا وجود دارد که بالغ بر ۲۷ درصد جمعیت - حدود ۸۱ میلیون نفر - را تشکیل می‌دهند و از حدود چهارده درصد در سال ۱۹۰۰ به این حدود رسیده است که رقم قابل توجهی به شمار می‌رود. دلایل عمده گسترش علاقه به رسانه‌های مسیحی عبارت‌اند از: افزایش تعداد کلیساهای انجیلی، ابهام فزاینده پیام‌های دینی در رسانه‌های

مسیحی، نظیر موسیقی راک مسیحی که به صراحت از مسیح نامی به میان نمی‌آورد، و خود سبب گرایش به محتوایی سکولار می‌شود تا مقدس و توزیع انبوه محصولات مسیحی توسط فناوری‌های نوین رسانه‌ای و فروشگاه‌های بزرگ زنجیره‌ای.

کتاب‌های بازماندگان یکی از نمونه‌های برجسته صنعت آخرالزمانی است. بیش از ۶۳ میلیون نسخه از این کتاب‌ها در حداقل ۳۷ کشور و به ۳۳ زبان فروخته شده است که آنها را در ردیف کتاب‌های پرفروش نویسندگانی چون جی.کی. رولینگ، دن براون و جان گریشام قرار می‌دهد. مجموعه ۱۶ مجلدی کتاب *آهیل* و محصولات جنبی، آن *آهیل* را به یکی از مؤثرترین چهره‌های جنبش ارتدوکس افراطی در آمریکا در آورده است.

دلایل این فروش زیاد می‌تواند متعدد باشد. ترس بدون شک یکی از دلایل این فروش بالا است. با این حال، علاوه بر ترس دلایل دیگری هم در کار است. برجسته ساختن اجتماعات دینی در برابر زندگی معاصر یکی از دلایل استقبال از این کتاب است. درست در آستانه هزاره جدید و از ۱۹۹۵ به بعد این کتاب‌ها شروع به انتشار کردند. ۱۱ سپتامبر نیز یکی از دلایل پرفروش شدن مجموعه کتاب‌های *بازماندگان* بود. ترسی ناشی از تهدید تروریسم، تمایل مردم را به پناه بردن به اجتماع دینی تقویت کرد. تا سال ۲۰۰۰ این مجموعه ۲۰ میلیون نسخه فروش داشت که رقم کاملاً قابل توجهی به شمار می‌رفت. ادامه آن در ۲۰۰۲ در مجموع ۱۷ میلیون نسخه فروخت. پس از ۱۱ سپتامبر فروش کتاب‌ها باز هم بالا گرفت به طوری که تا پایان سال ۲۰۰۱ به تنهایی ۶۰ درصد افزایش فروش داشت. با این همه، فروش بالای این کتاب‌ها خود تبدیل به انگیزه‌ای برای ورود صنعت نشر و سودجویی سرمایه‌دارانه از آنها شد.

بنابراین، همگن‌سازی و تجاری‌سازی نظام‌های عقیدتی از جمله ابزارهایی است که صنعت نشر از آنها برای فروش هرچه بیشتر محصولات آخرالزمانی به مشتریان خود بهره می‌جوید. از این رو است که مونهن این سرمایه‌داری را نوعی سرمایه‌داری هزاره‌گرا می‌نامد که حتی در پی سودجویی از باورهای پایان جهان است. از این رو، رسانه‌های دینی نیز به سمت محتواهای همگن تمایل یافته‌اند. اما، در عین حال، میان محتوایی که رسانه‌های دینی هزاره‌گرا در باره پایان جهان منتشر می‌سازند و در آن به تقبیح سرمایه‌داری می‌پردازند، و استفاده از ابزارهای نظام سرمایه‌داری برای انتشار این آثار تناقضی آشکار وجود دارد. زیرا، آنان در عقیده ناقد نظام سرمایه‌داری و شیوه‌های اقتصادی آن هستند، اما در عمل از همان شیوه‌ها برای نشر افکار و باورهای خود بهره می‌جویند.

نگرش هزاره‌گرایان نسبت به فناوری‌ها، به ویژه فناوری‌های نوین منفی است، و از نظر

آنان فناوری‌ها یکی از ابزارهای حکومت دجال به شمار می‌روند. مهم‌ترین فناوری که هزاره‌گرایان به آن بدبین هستند، نظام مراقبت^۱ و نظارت است که نشانه جانور به شمار می‌رود. این نظام مراقبت و نظارت که در بسیاری از فیلم‌های هالیوودی نمونه آن را می‌بینیم، ابزاری برای کنترل مردم به شمار می‌روند. چیپ‌های - مدارهای الکترونیکی - زیستی که در زیر پوست قرار می‌گیرند و امکان کنترل همه رفتارهای فرد را به نظام‌های کنترل‌کننده می‌دهند، ابزاری مهم برای این نظام‌های مراقبت به شمار می‌روند. دیتمار کامرر - ۲۰۰۴ - بر این عقیده است که نه تنها هالیوود از تصاویر دوربین‌های تلویزیونی مداربسته - سی.سی.تی.وی -^۲ در صحنه‌های روایی خود استفاده می‌کند، بلکه آن را نوعی رتوریک مراقبت^۳ می‌نامد که به مثابه یکی از مؤلفه‌های جامعه جدید و نحوه کنترل شهروندان توسط حکومت - به اصطلاح برادر ارشد - معرفی می‌شود. برای مثال، در فیلم‌های *اتاق امن* - *فینچر*، ۲۰۰۲ - *دشمن حکومت* - *اسکات*، ۱۹۹۸ - و *گزارش اقلیت* - *اسپیلبرگ*، ۲۰۰۲ - شیوه‌های نظارت و مراقبت الکترونیکی به خوبی به نمایش گذاشته شده است. نمونه‌های متعددی از آثار گرافیتی هنرمند زیرزمینی بریتانیا، بنکسی به چشم می‌خورد که موضوع آن نقش سی.سی.تی.وی - تلویزیون‌های مداربسته - در زندگی مردم غرب است

در بازماندگان نیز نشان جانور بیش از هر چیز با فناوری‌های نوین مرتبط است؛ ابزارهایی برای دستکاری، کنترل یا حذف کردن مردم. شباهت میان نظام‌های سراسری که به کار مراقبت و نظارت بر رفتار مردم می‌پردازند در جهان داستانی بازماندگان و جهان واقعی به خوبی بر راست‌نمایی این مجموعه بازماندگان تأکید می‌ورزد و این کتاب‌ها را از نظر خوانندگانش موجه جلوه‌گر می‌سازد. دیوید لایون - ۲۰۰۱ - در کتابش به نام *جامعه مراقبت*: *رصد کردن زندگی روزمره*، به خوبی نشان می‌دهد که چگونه کارت‌های اعتباری و هویت‌شناسی‌های بایومتریک به شکل‌گیری یک جامعه سراسری کمک کرده است.

رهایی انسان از این جامعه مراقبت و سراسری که فناوری‌های ابزار کنترل آن‌اند، و دجال

۱. مفهوم سراسری - پانوپتیکن - مفهومی بود که جرمی بنتام فیلسوف سودگرای انگلیسی برای نخستین بار آن را برای ترسیم زندان‌هایی که می‌توان از فراز آن همه اعمال زندانیان را زیر نظر داشت به کار برد. سپس فوکو از این استعاره برای نظام‌های کنترل سرمایه‌داری معاصر بهره برد. فناوری‌های نوین - دوربین‌های مداربسته، کارت‌های هویت الکترونیکی، و کارت‌های خرید - از جمله رایج‌ترین ابزارهایی هستند که رفتارهای اجتماعی و مصرفی ما را در کل جامعه کنترل می‌کنند. کار اصلی نظام‌های سراسری، مراقبت و کنترل رفتارهای شهروندان است.

2. Closed-circuit television (CCTV).

3. rhetorics of surveillance.

بر آن حکم می‌راند، در *بازماندگان* مطرح می‌شود. اما این رهایی و رستگاری پیش از هر چیز بر محور خود فرد، اعضای خانواده و دوستانش می‌گردد. بنابراین، ماهیتی کاملاً محدود و متکی بر اجتماعات کوچک - خانواده و اجتماع دینی - دارد. در این جا دو گروه در برابر هم قرار می‌گیرند: نجات‌یافتگان - کسانی که توسط مسیح ربوده شده و جایی در آسمان با یکدیگر ملاقات می‌کنند -، در برابر محکومان یا نفرین‌شدگان. از دیگر سو، در برابر نشان جانور برای مؤمنان نیز نشان‌هایی وجود دارد. برای مثال، نشان مسیح در برابر نشان جانور. این نشان بر روی پیشانی مؤمنان قرار می‌گیرد. این نشان را تنها دیگر مؤمنان می‌توانند ببینند. مؤمنان نیرویی برای مبارزه با دجال و پیروان او تشکیل می‌دهند به نام - نیروی عذاب -¹ که وجهی نظامی به کار آنان می‌دهد. البته، نشان‌ها - چه نشان‌های جانور و چه نشان‌های مسیح - قطعی نیستند؛ بنابراین، در عدم قطعیت نشان‌ها رمان‌های *بازماندگان* به نگاهی پسامدرن نزدیک می‌شوند. این تعبیری از یک جامعه مخاطره‌آمیز مدرن - به تعبیر/ولریش بک - و یا جامعه‌ای با حساسیت‌های فرهنگی پسامدرن است. به همین دلیل برخی از کاراکترهای داستان، نظیر چانگ نشان‌های هر دو گروه را می‌گیرند و بنابراین معنایی مطلق برای هیچ از آن‌ها قائل نیستند؛ حال آن که ارنی برعکس است.

در میان فناوری‌ها تنها اینترنت است که وضعیتی متفاوت از نظر بازماندگان دارد. خلاف سایر فناوری‌ها، تنها اینترنت است که متعلق به حکومت دجال نیست و می‌توان آن را فضایی آزاد از سلطه دجال تلقی کرد؛ این برداشت از اینترنت آشکارا از گفتمان دهه ۱۹۹۰ راجع به اینترنت پیروی می‌کند. بنابراین، برای مخالفان دجال، اینترنت ابزاری است که می‌توان از آن برای مبارزه با دجال بهره برد. اینترنت اگرچه از نظر پیروان دجال راهی برای شکل دادن به یک اقتصاد جهانی است، اما برای مخالفان دجال نیز وسیله‌ای برای مقاومت و مبارزه است. در جهان واقعی نیز پیروان هزاره‌گرایی تلاش می‌کنند که از شبکه‌های آنلاین و به ویژه شبکه‌های اجتماعی برای گسترش دانش هواداران و انتشار کتاب استفاده کنند. استفاده از اینترنت به خوبی گرایش به استفاده از نهادهای غیرمتمرکز ارتباطی را به عنوان یک استراتژی برای مقاومت آشکار می‌سازد. نهادهای ارتباطی متمرکز ابزاری در دست حکومت دجال است؛ حال آن‌که شبکه‌های ارتباطی غیرمتمرکز این امکان را به مؤمنان می‌دهند که با آن دست به مقاومت بزنند. از نظر اقتصادی نیز تأکید هزاره‌گرایان بر برنامه‌های کارآفرینی

1 Tribulation force

است تا برنامه‌های عمومی هدایت‌شده توسط حکومت. از طریق این برنامه‌ها بهتر می‌توان در برابر سرمایه‌داری مقاومت کرد. به هم ریختن ساختار مبتنی بر عقلانیت تولید، توزیع و مصرف در اقتصاد موجود چیزی است که هزاره‌گرایان دنبال می‌کنند. بنابراین، رسانه‌های نوین، ساختارهای حکومتی و ساختارهای بین‌المللی همگی ابزارهایی در اختیار دجال‌اند. ابررایانه‌های کنترل‌کننده دقیقاً همان چیزی هستند که نظیر جانور جهان را کنترل می‌کنند.

در این دنیایی که به شیوه‌های مختلف تحت حاکمیت دجال و نیروهایش است، تنها کاری که باید فرد انجام دهد، نجات خویش است؛ این شکلی از ایدئولوژی است که بازماندگان ترویج می‌کند. نوعی جداگرتی خودخواهانه که فرد مؤمن باید انجام دهد تا بتواند خود را از نیروهای دجال رهایی بخشد. بنابراین، فرد نباید کاری به مشکلاتی نظیر جنگ‌ها، نسل‌کشی، قحطی و گرسنگی، تولید و تکثیر سلاح‌های اتمی و غیراتمی داشته باشد؛ فرد تنها باید تلاش کند تا خود و خانواده‌اش را رهایی بخشد. کلید نجات در این ایدئولوژی باور حقیقی است و نه مداخله برای اصلاح امور و مسؤولیت اجتماعی. تنها چیز مورد احتیاج ایمان حقیقی است که به معنای عدم نیاز به تغییرات ساختاری عمیق و یا کمک اقتصادی به دیگران است. در واقع، از این منظر همدستان دجال دقیقاً کسانی هستند که برای «عدالت اجتماعی» فعالیت می‌کنند. زیرا، دجال فقط کارهایی را انجام می‌دهد که مشروعیت عمومی برای او به همراه بیاورد؛ اقداماتی برای برپایی عدالت اجتماعی. در ایدئولوژی هزاره‌گرایانه بازماندگان نوعی تقدیرگرایی نهفته است؛ کسی را نمی‌توان نجات داد، به ویژه از طرف مقابل. به این ترتیب، آنان حتی عملکرد تبشیری را نفی می‌کنند.

اما، در مقابل تفسیر پیشاهزاره‌گرایی تقدیرگرا (دیتمر، ۲۰۰۷)، تفسیری دیگر هم وجود دارد: پساهزاره‌گرایی. پساهزاره‌گرایی برآن است که مسیح باز نمی‌آید، مگر پس از یک دوره صلح جهانی هزار ساله. بنابراین، باید برای برپایی صلح جهانی تلاش کرد. آشکارا ایدئولوژی پساهزاره‌گرایان کاتولیک، تفسیری فعال و لیبرال از سرانجام جهان و وظیفه مؤمنان به شمار می‌رود و در مقابل ایدئولوژی پیشاهزاره‌گرایان انجیلی تقدیرگرا قرار می‌گیرد. در حالی که پیشاهزاره‌گرایان دست از تبشیر برای تبدیل کردن غیرمؤمنان به مؤمنان برمی‌دارند؛ پساهزاره‌گرایان کاتولیک در صدد تبشیر و تلاش برای برپایی صلح جهانی‌اند. بنابراین، در جهان بینی اوانجلیکی نه تنها نباید جلوی جنگ و رنج بشری را گرفت؛ بلکه وجود جنگ و رنج نشانه‌ای از فراهم آمدن زمینه‌ها برای ظهور مجدد مسیح به شمار می‌رود. از این رو، نباید جنگ به ویژه در نقاطی مانند خاورمیانه را کتمان کرد، بلکه این امور شرایط ضروری برای

ظهور مجدد مسیح به شمار می‌آیند. به همین دلیل، راست مسیحی آمریکا به این دلیل از اسرائیل حمایت می‌کند، که جنگ در خاورمیانه از نظر آنان فراهم‌آورنده پیش شرط‌های لازم برای بازگشت مسیح برای نجات بشریت است.

بنابراین، ایدئولوژی هزاره‌گرایی انجیلی کاملاً با سرمایه‌داری هزاره‌گرا هم‌نوا است. زیرا، صنعت فرهنگ آخرالزمانی نمایشی از افراطی‌گری، مصرف‌گرایی، انزواطلبی و دو قطبی شدن اجتماعی را عرضه می‌کند که در نهایت به مدارا نسبت به شرایط ساختاری و کردارهای اجتماعی که در بن بسیاری از مسائل اجتماعی امروزه جامعه آمریکا وجود دارد، می‌انجامد.

بازی‌های رایانه‌ای هزاره‌گرا

بازی‌های رایانه‌ای نظیر دیگر رسانه‌ها اکنون در اختیار دینداران نیز قرار گرفته‌اند. آنان درصدند تا از این رسانه نوین برای اهداف و مقاصد دینی خود بهره‌جویند. اگرچه تعداد بازی‌های دینی که امروزه ساخته می‌شود نسبت به بازی‌های غیردینی از نظر محتوا کاملاً اندک است، با این حال همچون هر رسانه دیگری بررسی تعامل دین و بازی‌های رایانه‌ای قابل ملاحظه می‌نماید. این موضوع به ویژه از آن جهت قابل اهمیت است که بازی‌های رایانه‌ای خود به یک نهاد جامعه‌پذیری جدید (آگوستو، ۲۰۰۳؛ پیرس، ۲۰۰۶؛ یی، ۲۰۰۶) کودکان و نوجوانان در جوامع جدید تبدیل شده‌اند. رشد و گسترش صنعت بازی‌ها به منزله یک صنعت سرگرمی - آموزشی نیز بر اهمیت بازی‌ها افزوده است. ویژگی‌های چندگانه بازی‌ها (تعاملی بودن، داستانی بودن، قابلیت راهبری دیگران، بیرونی‌سازی خود، خطرپذیری بی‌خطر) که به گفته کالیا (۲۰۰۷ الف، ۲۰۰۷ ب، ۲۰۰۹) به غرقه شدن بازیکن در فضا یا دنیای بازی منجر می‌شود، از جمله عواملی است که بر اهمیت بازی‌ها افزوده است. اهمیت بازی‌ها از این منظر توجه ادیان مختلف را نیز به خود جلب کرده است. آنها در صداند تا نظیر دیگر رسانه‌های جمعی که روزگاری از آنها گریزان بودند (ابتدا رادیو، سپس تلویزیون و اکنون اینترنت) به استفاده از این رسانه‌ها در راستای اهداف دینی خود روی آورند. با این حال، از منظر دانشگاهی، بررسی رابطه دین و بازی‌های رایانه‌ای از جهات مختلف امکان‌پذیر است، که در این جا فرصت پرداختن به آنها نیست. یکی از پرسش‌های کلیدی که به موضوع مقاله حاضر مرتبط است، بررسی چگونگی عمل کردن بازی‌ها به منزله یک دستگاه ایدئولوژیک است. این دستگاه ایدئولوژیک نه تنها به مثابه یک دستگاه سیاسی، بلکه به منزله یک دستگاه دینی نیز عمل می‌کند. در این برداشت، باید یادآور شد که همان گونه که آلتوسر (فرتز،

۱۳۸۷: ۱۲۲ و بعد؛ گریک، ۲۰۰۳) و ژیزک (۱۹۸۹، ۱۹۹۱، ۱۹۹۴) اشاره کرده‌اند، کردار بر باور تقدم دارد. به عبارت آلتوسری و ژیزکی ما عمل نمی‌کنیم چون باور داریم، بلکه باور داریم چون عمل می‌کنیم. به دیگر بیان، در بازی‌های رایانه‌ای کردار بیش از هر رسانه دیگری بر باور تقدم دارد. این درک از بازی‌ها ما را به این نکته نزدیک می‌سازند که چگونه بازی‌ها به منزله یک دستگاه ایدئولوژیک عمل می‌کنند. ژیزک در کتاب‌های متعددش *ابژه‌الای ایدئولوژی* (۱۹۸۹)، *ترسیم نقشه ایدئولوژی* (۱۹۹۴)، و *به ویژه در چون آنها نمی‌دانند چه می‌کنند* (۱۹۹۱) برداشت بسیار جالب توجهی از ایدئولوژی ارائه می‌کند؛ به طوری که نظریه‌های ایدئولوژی گرامشی و آلتوسر را گامی به پیش می‌برد. ژیزک می‌گوید «باورها و اعتقادات ما آن چه احساس می‌کنیم، نیست، بلکه آن چه می‌کنیم است» (مایرز، ۱۳۸۵: ۱۰۲). این گفته ژیزک در واقع سخن آلتوسر را به یاد می‌آورد که ما به کلیسا نمی‌رویم، چون اعتقاد داریم؛ اعتقاد داریم چون به کلیسا می‌رویم. به این طریق، از نظر آلتوسر هم، مناسک و یا کردار قبل از باور وجود دارد. ژیزک برای روشن کردن نظر خود چرخ دعای تبتی را مثال می‌زند. مؤمن تبتی ابتدا دعا را روی تکه کاغذی می‌نویسد، کاغذ را تکه کرده و داخل استوانه‌ای قرار می‌دهد که باید بدون فکر گردانده شود. گردش این چرخ به معنای آن است که مشغول خواندن دعای شما است، یا به دیگر بیان شما در حال دعا خواندن با میانجی چرخ دعا هستید. به گفته ژیزک فرقی نمی‌کند که موقع گرداندن چرخ مشغول چه فکری هستید، چرا که از منظری عینی، شما هم چنان در حال دعا کردن‌اید؛ خلوص دعای شما در کار شما (گرداندن چرخ) است، نه در آن چه به آن فکر می‌کنید. بنابراین، ایدئولوژی یک نظام باور نیست که ابتدا به افراد عرضه شود و اگر پذیرفتند و آن را در عمل به کار گرفتند، تسلیم ایدئولوژی شده باشند؛ به ایدئولوژی عمل می‌شود و سپس باور به آن به وجود می‌آید! به این طریق، روشن می‌شود که افراد بدون آن که بخواهند، در عمل به ایدئولوژی باور می‌آورند. به این ترتیب، ایدئولوژی متضمن نوعی «باور قبل از باور» است. این «باور پیش از باور» همان پارادوکسی است که پاسکال هم به آن اشاره کرده است. «باور پیش از باور» مانند چرخ دعای تبتی اعتقادی خودکار است. این باور مانند ماشین کار می‌کند و پنهان از ما در ناخودآگاهمان به کارش ادامه می‌دهد. «دستگاه‌های ایدئولوژیک دولت» دقیقاً نظیر چرخ دعای تبتی ماشین‌های باوری هستند که به آنها پیش از آن که به آنها باور بیاوریم، به آنها باور داریم. دستگاه‌های ایدئولوژیک دولت «ساز و کارهایی‌اند که باور به نظامی خاص را ایجاد می‌کنند و از این طریق اعتقاد به درستی نظام مذکور آن را، حتی پیش از آن که به وجود چنان نظامی واقف شویم، خلق می‌کنند. این

ساز و کارها به شکل ناخودآگاه مقدم بر باور ما هستند و از این طریق ما را به آن عادت می‌دهند» (همان، ۱۰۷). به نظر ژیک درست به همین دلیل است که استیضاح (احضار/فراخوانی) سوژه آلتوسری عمل می‌کند؛ اگر این باور پیش از باور وجود نداشت، هرگونه فراخوانی ایدئولوژیک نمی‌توانست، سوژه‌های انسانی را به آن چه می‌خواهد، دعوت کند. همین که در نظام‌های اجتماعی به کردارهایی که از ما خواسته می‌شود، عمل می‌کنیم، باور نسبت به آن چیزها در ما پدید می‌آید. درست به همین خاطر است که افراد متوجه رسوخ ایدئولوژی به درونشان نمی‌شوند. آنها «انجامش می‌دهند، ولی ازش خبر ندارند».

آن چه در بازی‌های ویدئویی - رایانه‌ای اتفاق می‌افتد، دقیقاً همین است. بازی‌ها همچون چرخ دعای تبتی عمل می‌کنند؛ چون انجامشان می‌دهیم، به آنها باور داریم. از لحظه‌ای که نخستین کلیک بازیکن برای راه انداختن یک بازی صورت می‌گیرد، دستگاه باور بازی به کار می‌افتد. در جریان بازی با هر عملی که انجامش می‌دهیم، در کار مشارکت در باوری هستیم که در بازی وجود دارد؛ انجامش می‌دهیم، ولی ازش خبر نداریم. «این آن چیزی است که در بازی‌ها رخ می‌دهد. بنابراین، اگرچه تعاملی بودن در بازی‌ها به معنای آزادی سوژه - بازیکن برای انجام آن چه دلش می‌خواهد است؛ با این حال، این تعامل دقیقاً در ماشینی عمل می‌کند که بر اساس باورهای خاص سامان یافته است (آپرلی، ۱۳۸۷).

بازی بازماندگان به عنوان حلقه‌ای از صنعت فرهنگی هزاره‌گرا توسط شرکت *اینسپایرد مدیا انترتینمنت*^۱ در سال ۲۰۰۶ به بازار آمد و یک بازی دینی در ژانر «استراتژی زمان واقعی» است. در رتبه‌بندی ای.اس.آر.بی این بازی رده تی (نوجوانان به بالا) را گرفت. داستان *بازماندگان جنگ خیر و شر* در واپسین روزهای بشریت است. در این جنگ برخی از مؤمنانی که به مسیح منجی اعتقاد دارند گرد آمده‌اند و گروهی تشکیل داده‌اند تا به جنگ شر بروند. در این بازی شر «شرکت‌های بین‌المللی تجاری» اند که قصد دارند به نحو دیگری پایان دنیا را رقم بزنند. در بازی تک نفره *بازماندگان بازیکن می‌تواند یا به نیروی تی.اف. (نیروی رهایی بخش)*^۲ در دوران «پساربایش»^۳ در شهر نیویورک بپیوندند و یا به عضویت جی.سی. در آید که فردی

1. Inspired Media Entertainment.

2 Tribulation force

3 Post-rapture

این دوران دورانی است که پس از بازگشت منجی (حضرت مسیح) و به آسمان بردن مسیحیان مؤمن (بازماندگان) رخ می‌دهد. اصطلاح «ربایش» به این امر اشاره دارد که حضرت مسیح مؤمنان را از زمین به آسمان بلند می‌کند و مؤمنان می‌توانند او را جایی در میان ابرها ملاقات کنند. بازماندگان، در این ربایش تنها نیستند، بلکه پیش از آنان، مسیح

ضدمسیحی به نام نیکول کارپنتیا ریاست آن را بر عهده دارد و هدف آن حکومت بر جهان است. کاراکترهای اصلی بازی عبارت‌اند از: ریفورد استیل، کامرون باک ویلیامز، شلو استیل و بروس بارنز. بازیکن باید بکوشد تا با هدایت این افراد و با کمک واحدهای نیروی رهایی بخش جی.سی (شرکت گلوبال کامیونیتی^۱) را شکست دهد. این کار باید با قانع کردن شهروندان خنثی و شهروندانی که متحدان جی.سی. به شمار می‌روند، صورت گیرد؛ با این حال، در صورت ضرورت می‌توان از نیروی قهریه نیز برای شکست جی.سی. استفاده کرد.



تصویر ۳. نمایی از بازی بازماندگان، نیروهای شرّ در حال تیراندازی به مؤمنان مسیحی

اگرچه، بازماندگان نوعی جنگ مؤمنان علیه ناباوران یا کافران به مسیح است، اما، استراتژی اصلی بازی «متقاعدسازی» ناباوران است. بنابراین، کشتن دیگران (ناباوران، نیروهای شرّ) سبب افول «سطح روحی» بازیکن می‌شود. بازیکنان در یک واحد یا اجتماع کوچک تلاش می‌کنند تا با ناباوران و به ویژه نیروهای شرّ یا جی.سی. بجنگند، ولی این جنگ باید تا آن جا که ممکن است بر اساس متقاعدسازی باشد. اگر سطح روحی یک واحد خیلی افول کند، آن واحد به شهروندان خنثی یا شهروندانی که عضو جی.سی. هستند، تبدیل می‌شوند و این به معنای «باختن» بازی است.

مردگان مسیحی باور آورده به او را حاضر می‌کند و سپس همراه با آنان بازماندگان را می‌رباید و به جایی در هوا می‌برد.
1 Global community (GC)



تصویر ۴. نمایی از بازماندگان، کشیش در حال موعظه در کلیسای کاتولیک

اما، نیروهای گلوبال کامیونیتی از چنین کاری سرباز نمی‌زنند. آنان به روی مردم آتش می‌گشایند و به مؤمنان در کلیسا حمله می‌کنند (نک. تصویر ۵)



تصویر ۵. حمله نیروهای شرّ به مؤمنان در کلیسا

امکان انجام بازی هم به صورت تک نفره وجود دارد و هم به صورت چندنفره آنلاین. در بازی چندنفره آنلاین حداکثر ۸ بازیکن (۴ نفر علیه ۴ نفر) می‌توانند بازی را انجام دهند.

نتیجه‌گیری

هزاره‌گرایی مضمونی است که امروزه به یکسان توسط صنایع فرهنگی سرمایه‌داری و سیاستمداران، هر یک به دلایل مختلف، مورد بهره‌برداری قرار می‌گیرد. برای صنایع فرهنگی، هزاره‌گرایی موضوعی جذاب برای فروش ترس به میلیون‌ها مسیحی، و حتی غیرمسیحی، در

سراسر جهان است. صنعت هزاره گرایی به سادگی متوقف نمی‌شود و حتی زمانی که دیگر روایت‌های مسیحی نخ‌نما شده‌اند، در تقویم ملل دیگر - از جمله تقویم قوم مایا - به دنبال سرنخ‌هایی برای ادامه گفتمان هزاره‌گرایی خود می‌گردند. بازماندگان از جمله مضامینی است که در این صنعت به خوبی به اشکال مختلف فرهنگی درآمده است و میلیون‌ها نسخه از آن‌ها به دست مؤمنان مسیحی در سراسر دنیا رسیده است. این ایدئولوژی حداقل در سه نکته نه به نفع جامعه جهانی است و به نفع جامعه داخلی آمریکا است: نخست، تکیه بر اجتماع کوچک مؤمنان و پرهیز از کمک به جامعه بزرگتر، دوم، عدم حمایت از صلح در جهان و سوم، تلاش نکردن برای اصلاح وضع موجود. ایدئولوژی «عوامانه‌شده» هزاره‌گرایی نه تنها به بینش میلیون‌ها انسان شکل می‌دهد، بلکه بر بینش سیاستمداران درباره سیاست خارجی نیز مؤثر است. یا حداقلی به مثابه ابزاری برای فرموله کردن اهداف آنان برای توده مردم به کار می‌آید. آن‌چه را نمی‌توان به صراحت گفت، با تعابیر هزاره‌گرایانه می‌توان توجیه دینی کرد. استفاده از تمهیدات رتوریکی به منزله ابزاری گفتمانی برای توجیه سیاست خارجی از شیوه‌های رایج در میان سیاستمداران است و سیاستمداران آمریکایی به خوبی از چنین تمهیداتی برای اقناع توده مردم و جلب حمایت آنان از سیاست‌های خویش، بهره می‌جویند.

منابع

۱. آپرلی، توماس، ایچ، «ژانرو مطالعات بازی‌های رایانه‌ای: به سوی یک رویکرد انتقادی به ژانرهای ویدئویی»، ترجمه: عبدالعزیز تاتار، در: *درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای*، ویراسته: مسعود کوثری، تهران، نشر سلمان و خانه بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، ۱۳۸۷.
۲. ژیک، اسلاوی، *عینیت و ایدئولوژی*، ترجمه: علی بهروزی، تهران، طرح نو، ۱۳۸۹.
۳. فرتز، لوک، *لویی آلتوسر*، مترجم امیراحمدی آریان، تهران، مرکز، ۱۳۸۷.
۴. کوثری، مسعود، *گرافیتی: رویکردی انتقادی*، تهران، دریاچه نو، ۱۳۹۰.
۵. النجیری، محمود، *آرمگدون، نبرد آخرالزمان به روایت مسیحیان صهیونیست*، ترجمه: قیس زعفرانی و رضا عباسپور، تهران، هلال، ۱۳۸۵.
۶. همیلتون، ملکم، *جامعه‌شناسی دین*، ترجمه محسن ثلاثی، تهران، نشر تبیان، ۱۳۷۷.
۷. یورگنسن، ماریان و فیلیپس، *لونیاز نظریه و روش در تحلیل گفتمان*، ترجمه هادی خلیلی، تهران، نشر نی، ۱۳۸۹.
8. Agosto, Denise E, *Girls and Gaming: A Summary of the Research with Implications for Practice*, 2003
9. Calleja, G, *Digital games as designed experience: Reframing the concept of immersion*. Victoria University of Wellington, Unpublished doctoral dissertation <http://www.gordoncalleja.com/phdthesis.html>. , 2007a
10. Calleja, G, *Revising Immersion: A Conceptual Model for the Analysis of Digital Games*, DIGRA, Retrieved from <http://www.digra.org>. 2007b
11. Calleja, G, *Experiential Narrative in Game Environments*, Paper presented at the *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* ,DIGRA. Retrieved from <http://www.digra.org>. 2009
12. Forbes, Bruce David and Kilde, Jeanne Halgren Rapture, *Revelation, and the End Times: Exploring the Left Behind Series*, Palgrave, 2004
13. Garite. M., *The Ideology of Interactivity, or Video Games and the Taylorization of Leisure*, English Department, Syracuse University [online], at: </chicken/cgi-bin/research.pl?action=browse&diff=2 &id=Value_Theory-8k>.
14. Joseph, Lawrence *Apocalypse 2012: A Scientific Analysis of Civilization's End*, New

York, Morgan Road Books. www.mcs.vuw.ac.nz. 2007

15. Kammerer, Dietmar Video Surveillance in Hollywood Movies, *Surveillance & Society*, 2 (2/3) pp. 464-473, available at: [http://www.surveillance-and-society.org/articles2\(2\)/movies.pdf](http://www.surveillance-and-society.org/articles2(2)/movies.pdf). 2004
16. Koester, Graiger Revelation and the *Left Behind* Novels, *Word & World*, Vol. 25, N. 3, 2005
17. Lyon, David *Surveillance Society: Monitoring of Everyday Life*, Buckingham: Open University Press, 2011
18. Marks, John Reason to Believe: One Man's Journey Among the Evangelicals and the Faith He Left Behind, Harper Collins e-books, 2008
19. Monahan, Torin Marketing the beast: *Left Behind* and the apocalypse industry, *Media, Culture & Society*, Vol. 30(6), 2008
20. Pearce, Celia Productive Play Game Culture from the Bottom Up, *Games and Culture*, Vol.1, N.1, 2006
21. Thompson, Leonard L. *The book of Revelation: Apocalypse and empire*, Oxford University Press, 1997
22. Williamson, Arthur H. *Apocalypse then: prophecy and the making of the modern world*, Westport, CT: Praeger Publishers, 2008
23. Yee, Nick The Labor of Fun How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play, *Games and Culture*, Vol.1, N.1, 2006
24. Zizek, Slavoj *The Sublime Object of Ideology*, London and New York: Verso, 1989
25. Zizek, Slavoj For They know not What They Do: Enjoyment as a Political Factor, London and New York: Verso, 1991
26. Zizek, Slavoj (ed.) *Mapping Ideology*, London and New Yourk: Verso, 1994

