

هم، توجه به عرضه و تقاضای این دو بازار، هیجان ویژه‌ای در این بازارها هم فراهم نمی‌شود. بازار ساختمان و ساخت و ساز البته می‌تواند در چند ماه آینده با ورود این سرمایه‌ها کاملاً از رکود خارج شده و حتی اندکی رشد قیمت را تجربه کند. اما مسأله اصلی اینجاست که سیاستهای دولت باید در مدتی کوتاه بتواند محلی جایگزین برای سرمایه‌هایی که قصد خروج از بانک و رسیدن به سود بیشتر از ۱۵ درصد دارند، پیدا و معرفی کند که در غیر اینصورت هیچ بعید نیست که سنتهای قدیمی اقتصاد ایران فعال شوند و این سرمایه‌ها را ببلعند. بورس اوراق بهادار که اتفاقاً در چند ماه گذشته توانسته رونق نسبتاً بهتری داشته باشد، باید بلافاصله از طریق تریبونهای دولتی به مردم معرفی شود و از طریق این تبلیغات و اعتمادسازی دولت، مسیر جایگزین سرمایه‌های سرگردان در ایران باشد. در سال گذشته، نگاهی کوتاه به اعداد سهام شرکت‌های حاضر در بورس، نشان می‌دهد، تعداد قابل توجهی از آنها توانسته‌اند سودی بالاتر از ۱۵ درصد برای صاحبان سهامشان به همراه آورند ولی این ارقام سود، بسیار کمتر از سود سپرده‌های بانکها برای مردم عادی تبلیغ می‌شود تا آنها هم به این انتخاب، قانع شوند. با قاطعیت و جسارت ادامه دار از سوی دولت، اگر همچنان جریان داشته باشد، بوی رونق و رشد از این تصمیم اخیر، کاملاً به مشام می‌رسد.

خواهند ساخت که تمام ساز و کارها و سازمانهای رقیب و سنتی را از میدان بیرون خواهند کرد و تمام مقاومتها در برابر این مثلث در مدتی نه چندان طولانی شکسته خواهد شد. بنابراین صرفه و صلاح تمام ارگانهای نظارتی، فعالان سنتی عرصه حمل و نقل و البته مسافران، در ادامه فعالیت ابزارهای فن آورانه در صنعت حمل و نقل است و تنها تغییر مفید می‌تواند این باشد که سازمانهای سنتی حمل و نقل هم در این قالب جدید فعالیت کنند و نهادهای دولتی و عمومی هم در فضایی قانونمند و دوستانه، روشهایی را در پیش گیرند که این خدمات جدید در حمل و نقل هم، مقید به پرداخت عوارض و مالیات باشند و هم امنیت شهروندان را در زمان استفاده از آنها، تا آنجا که ممکن است تضمین کنند.

مشهود است و این سنت قدیمی که تنها گردشگران با به سن گذاشته، ایران را برای گردش انتخاب می‌کردند، کاملاً در حال تغییر است. سازمان گردشگری ایران هم اعلام کرده، قصدش برای ۸ سال آینده، رسیدن این عدد شش میلیون گردشگر به عدد زیبای ۲۵ میلیون نفر است.

همین عدد ۶ میلیون گردشگر سال ۹۵، اگر تنها ۷ روز در ایران مانده باشند و در هر روز تنها دویست هزار تومان بابت هتل و رفت و آمد و خوراک، هزینه کرده باشند، در سال ۹۵، حدود "ده هزار میلیارد تومان" پول به ایران وارد و هزاران شغل ایجاد شده است.

حال اگر کارتهای بانکی خارجی در ایران فعال شود که فعلاً نیست، تبلیغات برای گردشگران خارجی بیشتر شود که فعلاً نیست و امکانات رفاهی برای توریستها کامل شود که فعلاً نیست، پول و شغلی که ایرانیان از محل ورود گردشگران به چنگ خواهند آورد، لبخند را برای تمام سال بر لبانشان خواهد نشانید.

قطره‌های از دریای زبان و ادب پارسی

مصطفی گلپایری

خودکشی حقیقی در مجازی

ادامه قطره قبل

انسانهایی که ایدئولوژی و چارچوب ندارند، تلقین پذیرند و می‌شود روی عقاید آنها کار کرد و به سلسله اعصابشان مسلط شد. افراد وابسته و پیرو را راحت می‌شود دنبال خود کشانند. چنین کسانی بلد نیستند خود را مطرح کنند و نمی‌توانند توجه دیگران را به سوی خود بکشانند. از طرفی انسان موجودی است که دوست دارد دیده شود و به او محل بگذارند بنابراین افرادی که بلد نیستند جذاب باشند، دنبال راههای دیگری برای مطرح شدن هستند که معمولاً غیر منطقی و گاه زیانبارند. از یک طرف دیگر برخی‌ها به مردم آزاری و تخریب گرایش دارند که اگر دارای قابلیت‌های خاصی باشند، می‌توانند افراد گروه پیرو و ضعیف را دنبال خود بکشانند و آنها را به کارهای ناجوری وادار کنند... مثل تشویق به خودکشی!

نخستین بار که این قلمفرسادر اینترنت کسی را دید که به خودکشی تشویق می‌کرد، دختری بود که خود را پسری جذاب معرفی می‌کرد و معتقد بود وظیفه دارد دختران گیج و نادان را شیفته خود کند و کاری کند که خود را بکشند. آن روزها گوشی و سیستمهای امروزی وجود نداشت و او کارش را با چت در یاهو مسنجر انجام می‌داد. کمی بعد با پسری خیلی خجالتی آشنا شدم که خودش را دختر معرفی می‌کرد و در وبلاگش قصه‌هایی از مردانی می‌نوشت که به او نظر داشتند. او هم معتقد بود که مردهای نادان و هوسران باید بمیرند. تفکری که می‌گوید افراد کم‌هوش و بدزاد باید نابود شوند، نوظهوری نیست. نیچه به اصل بقای اصلح اعتقاد داشت و می‌گفت نباید به نزادهای پست و عقب مانده امکان زندگی داد. فلسفه نازیسم هم این بود که افراد قوم یهود از نژاد پست هستند و باید بمیرند و امروز هم برخی از تندروهایی که به تبعیض نژادی معتقدند، در جهت نابودی افرادی که به قول آنها کودکان هستند، گام بر می‌دارند و چون ارتباطات مجازی راحت‌ترین و سریع‌ترین نوع ارتباط و تبلیغ است، دامنه فعالیت خود را به مجازی کشانده‌اند.

پس از پیشرفت تکنولوژی و افزایش کار آیی گوشی‌ها، ماجرای با اعصاب کاربران بازی کردن هم ارتقا پیدا کرد و وارد فازهای

جدیدی شد. برنامه نویسان بازیهای اختراع کردند که در طول مراحل مختلف بازیکن را با به هیجان آوردن وادار می‌کردند مرحله‌های بازی را طی کند. زبان این بازیها خشونت و کشتار و شلیک و انفجار است.

آنها حتی بازیهای سیاسی هم می‌سازند و تو می‌شوی داعش و می‌روی مردم را می‌کشی و در مراحل پیشرفته‌تر به هیجان می‌آبی که به خودت آسیب بزنی و آخرش خودکشی کنی. زبان تلقینی این بازیها بسیار قوی است و افراد تلقین پذیر را هیپنوتیزم می‌کند و به کاربر القا می‌کند که هر طور شده این مرحله بازی را تمام کند و وارد مرحله بعدی شود. "نهنگ آبی" یکی از بازیهای است که دارای بیشترین تلقین است و کاربر تا به مرحله آخر برسد، خودش را بسیار آزاده است و این آزار رسانی جزء وجودش شده و شاید چنان تسلیم شود که خودش را از ساختمان بلندی پرت کند. شاید دیده یا شنیده باشید گاهی در برخی از سواحل تعدادی نهنگ به گل می‌نشینند و می‌میرند. عوام معتقدند این به معنی خودکشی دسته جمعی نهنگهاست. این بازی هم به این دلیل نهنگ آبی نام گرفته که افراد را به خودکشی تشویق می‌کند. سازنده نهنگ آبی جوانی ۲۲ ساله است به نام فلیپ بود کین که اهل روسیه و دانشجوی اخراجی رشته روانشناسی است. او در سال ۲۰۱۳ این بازی را منتشر کرد و ایده‌اش این است که جهان را باید از زباله‌های زیستی پاک کرد. به نظر او کسانی که معتقدند در این دنیا هیچ ارزشی ندارند و کسی به آنها اهمیت نمی‌دهد، زباله‌های زیستی هستند و باید جهان را از لوث وجودشان پاک کرد. هدف بازی نهنگ آبی تشویق به خودکشی نوجوانانی است که منزوی و افسرده هستند. زبان این بازی تأثیر گذار و بی‌رحمانه است. مغز بازی نیمه شبها از کاربران نوجوانش می‌خواهد وظیفه هر مرحله از بازی را انجام دهند. کاربران باید با عرضه مدرک ثابت کنند آن وظیفه را انجام داده‌اند برای مثال شرط رفتن از یک لول به لول بعدی این است که کاربر لبهای خود را با تیغ مجروح کند و عکس و فیلم آن را نشان دهد. مراحل مقدماتی بازی ساده است و از کاربر می‌خواهد اسم و مشخصات و عکسهایی از خودش را برای مغز بازی بفرستد. مراحل بعدی تماشای فیلمهای ترسناک است در نیمه شبهای تنهایی. مراحل بعدی کم کم سخت می‌شود و بازیکن برای مثال در لبه بام می‌نشیند و پاهایش را آویزان می‌کند.

ادامه دارد