

إيران وسيكولوجية «عابر الطريق»

الأسطوريين، وكأنهم يستمدون شرعيتهم من نفس المصدر الإلهي... وربط الصفويون ببراءة بين تقاليد الشاهنامة البطولية الأسطورية والتاريخ الشيعي، والذي ظهر بوضوح في تصوير فنون القتال الأسطورية في المعارك، وفنون المنمنمات التي صورت سلاطينهم كأبطال أسطوريين يشبهون ملوك الملحمة الشعرية، مع إضفاء صبغة شيعية على بعضهم بمد نسبهم إلى نسل الأئمة.

يعد هذا المقال القصير جزءاً يسيراً من تحليل يجب أن يتوسع مداه، وبأخذ حقه العلمي في تفسير ظاهرة السيكلوجية الإيرانية السياسية والثقافية، لما لذلك من دور قد يكون منفذاً للتحكم في الصراعات في الخليج. لقد حاولت هنا وضع قواعد أولية لفهم ثقافة الإيرانيين بعمق ليس من السهل الحفر فيه، والوصول إلى كل طبقاته، ولكن قد يجيب ضمناً على اسئلة مُلحة حول أسباب الصراع التوسعي الإيراني الذي لا ينتهي، من منظور سيكولوجي وفلسفي، هل صراع إيران الخارجي هو مع خصوم حقيقيين! أم إن إيران تصنع الخصوم بفلسفة «صناعة العدو» كأداة من أدوات البقاء وإثبات الوجود! وهل يعد هذا سلوك دولة طبيعية؟ أم يعد إشكالاً عميقاً يتجاوز المفهوم التاريخي للدول!

sr@sameerarajab.net

الشاهنامة والصفويون..

تكريس الرباط بين الديني والسياسي رغم العلاقة الوثيقة بين سياسات الدولة الصفوية وبين ما ورد في الشاهنامة من مفاهيم حول ربط الدين بالسياسة، إلا أن الصفويين في بلاد فارس لم يكتفوا بنقل هذه المفاهيم، بل أعادوا تأطيرها وتوظيفها لتخدم مشروعهم السياسي- الديني. لم تكن العلاقة مجرد تأثر، بل كانت عملية استراتيجية لتوليد شرعية جديدة (https://www.ahewar.org/debat/s.aspx?id=894837#1). اعتمد الصفويون في بناء دولتهم على توليفة معقدة وفريدة، جمعت بين ثلاثة عناصر رئيسية لضمان شرعيتها وقوتها: القوة العسكرية (القرلباش)، الإدارة البيروقراطية الفارسية، وأخيراً وليس آخراً الشرعية الدينية المتمثلة في التشيع الاثني عشري. هذه الركائز الثلاث شكّلت نسيجاً متكاملًا، جعل الدين ليس مجرد عنصر عقائدي ثقافي، بل ركيزة أساسية للسياسة؛ ووجدوا في الشاهنامة أداة مثالية لتجسيد مشروعهم، فعملوا على إحيائه ونشره على نطاق واسع.

وظّف الصفويون ملحمة الشاهنامة التي تخلد أسطورة المجد الفارسي في تقوية الروابط الوطنية لمواجهة أعداء مثل العثمانيين... استخدموا مفهوم «المنحة الإلهية» لتقديم أنفسهم كخلفاء شرعيين للملوك الفرس

حيث أسهم في بقاء «الحضارة» الإيرانية عبر قرون من التحولات، ما جعل من الكتاب رمزاً قومياً (Beyond poetry: Shahnameh as guardian of Iranian identity – Tehran Times).

زرع كتاب «شاهنامة»، الذي يتم تعليمه للأطفال، والكبار، في مدارس إيران، بذور ثقافة تقديس الرموز وبناء الهوية القومية؛ وربط الديني بالسياسي من خلال «المنحة الإلهية»، التي جعلها هبة ربانية لكل ملك يحكم بلاد فارس، وكُرس فكرة اتحاد الملك والدين.

هذا الميراث النفسي ما زال حاضراً بقوة في الثقافة الإيرانية المعاصرة، ويُفسر الكثير من تعقيدات العلاقة بين الشعب الإيراني وبين السلطة، والحرب، والتاريخ، بل حتى الجمال (فجمال الحزن أعمق عندهم من جمال الفرح). تعلم الشعب من الشاهنامة أن الحياة هي جسر يعبرونه، وليس بيتاً يسكنونه. كتاب الشاهنامة هو أكثر من مجرد قصيدة، هو نسيج معقد من الأسطورة والتاريخ والحكم السياسية؛ نجحت في أن تصبح أداة لتقديس الرموز القومية، ومرجعاً للفكر السياسي الإيراني، الذي يربط بين الشرعية الملكية والإرادة الإلهية، على الرغم من الجدل المستمر حول دور هذه الملحمة الشعرية وهويته بين كونها عملاً قومياً علمانياً أو أيديولوجياً متناقساً مع النص الديني.



○ بقلم: سميرة بن رجب

والظلام، الخير والشر، وغيرها من الثنائيات، في الطبيعة. الشاهنامة خلق سيكولوجية السالك، أو العابر، في العقل الفارسي، وهو الإنسان الذي يعيش حالة دائمة من الترحال الوجودي، ويواجه المصاعب ليس لأنه يبحث عن المجد، بل لأن المصاعب هي دليل وجوده وحقيقته. هذا الإنسان يرى في الألم تكريماً، وفي الثبات خيانة للذات، وفي الراحة بداية للاندثار.

اتحاد الملك والدين الشاهنامة بما يحمله من سرد تاريخي أسطوري، يعكس ثقافة تقديس الملوك والرموز الفرس، لأنهم يحملون «المنحة الإلهية» التي تلهمهم القوة الجبارة، والأخلاق والعدل والحكمة؛ ويعكس شخصية الملك الفارسي عبر التاريخ على أنه الحارس للغة الفارسية والهوية الإيرانية،

ببعض، واعتبار التهديد الخارجي (الحقيقي والمُتخيل) ليس خطراً عسكرياً فحسب، بل خطراً وجودياً (The Iranian Mind.) وهوياتي Trauma Rupture and the Survival of a... | by Pro-methean Light: Zarathustra & bermensch | Jul 2026 (Medium).

سيكولوجية «العُبور» والاغتراب الثقافي الفارسي.. المنشأ والاستمرارية

بعد كتاب الـ«شاهنامة» أو «كتاب الملوك»، للشاعر الفارسي أبو القاسم الفردوسي (329-416هـ/ 1025-940م) منعطفاً فارقاً في تاريخ الهوية الثقافية الإيرانية، هو عمل أدبي ضخم يحمل في طياته أكثر من كونه مجرد شعر ملحمي. إنه أشبه بـ«ذاكرة» الأمة الفارسية وحصنها الثقافي، ولعب دوراً محورياً في تشكيل الثقافة الإيرانية. في الشاهنامة، لا قيمة لشخصية ثابتة أو مستقرة، بل البطل الحقيقي هو من يغادر وطنه، أو يواجه الوحوش، أو يخوض الحروب، أو يبحث عن شيء مفقود. الحركة هي الحياة، والثبات هو الموت.

منذ البداية، يبدأ العمل بخلق التعلّق من الفوضى، لكن هذا النظام لا يدوم إلا بالجهاد المستمر ضد قوى الظلام والشر. هذه الصراعات ليست خارجية فقط، بل هي مزايا لمعارك داخلية بين النور

يقودنا تحليل الجانب الأنثروبولوجي في السلوك الثقافي-السياسي الفارسي إلى إطار أوسع من التحليل الجيوسياسي التقليدي، حيث تتداخل هنا عوامل التاريخ والجغرافيا والهوية والدين لتشكّل ثقافة تعاملت مع الصراعات الطويلة بمنطق خاص، على مدار عهود أنظمة الحكم المتعاقبة، وبمنهجية ثقافية خاصة بالشخصية الفارسية، التي قد لا يوجد لها مثيل في ثقافات أمم أخرى.

أحد مفاتيح هذا التحليل، لفهم السلوك الفارسي في صراعه الدائم مع «الآخر»، هو موقع إيران الجغرافي والتاريخي الفريد في مفترق طرق الحضارات والأقوام والأديان التي أسست التاريخ البشري. هذا الموقع أنتج لدى الفرس سيكولوجية «من هم على الطريق»، وما يتحملته هؤلاء من مصاعب «العُبور»، وما يجعلهم على الدوام في حالة الشعور بالمواجهة «الصراع» مع الآخر «العدو» (الفرس، إيران في العصور القديمة والوسطى والحديثة؛ هوما كاتوزيان، ط-1 2014).

ومن جملة العناصر المركّبة التي أنتجت سيكولوجية الصراع مع الآخر هو أنها جعلت الإيرانيين أكثر عرضة لخطر الاغتراب الثقافي، وفقدان الهوية بين الأقوام الأقدم والحضارات الأعرق المحيطة بهم، وهذا ولّد شعوراً عميقاً بالحاجة إلى التمسك بالاستمرارية التاريخية في الصراعات، وربطها



STC البحرين تطلق باقة حصرية من الحلول الرقمية المبتكرة بالتعاون مع شركة «Velents»

الأعمال في مملكة البحرين، حيث نحرص من خلال هذه المبادرة على تمكين الشركات والمؤسسات المحلية من توظيف أحدث الأدوات الذكية المستقلة على نحو يساهم في رفع كفاءتها التشغيلية، وتعزيز قدرتها على المنافسة إقليمياً، وتمكينها من تحقيق أداء رقمي ملموس». وتُعد الإشارة إلى أن STC البحرين، بإطلاقها هذه الباقة المبتكرة، تجسد التزامها الراسخ بالارتقاء بالمنظومة التقنية في المملكة والإسهام في إرساء اقتصاد رقمي أكثر تنافسية، حيث تشهم الشركة، من خلال إتاحتها التقنيات الرقمية المبتكرة لقطاع الأعمال المحلي، في تمكينه من الريادة والابتكار ومواكبة التحولات التقنية العالمية المتسارعة.

توظيفها في إنجاز العمليات التشغيلية المعقدة، وأتمتة مسارات العمل اليدوية، وتسريع وتيرة اتخاذ القرارات. وبتوظيفها هذه الحلول المبتكرة من STC البحرين، ستحتظى الشركات والمؤسسات بمنظومة رقمية محلية، بما يحد من التكاليف الباهظة والتعقيدات التشغيلية الناجمة عن التعامل مع مزودين خارجيين متعددين. وبهذه المناسبة، صرح هشام مصطفى، رئيس قطاع الأعمال والنواقل والمشغلين لدى شركة STC البحرين، قائلاً: «إن إرساء هذه الاتفاقية مع شركة «Velents» خلال مؤتمر «ليب 2026»، التقني، يعد خطوة نوعية نحو إتاحة قدرات الذكاء الاصطناعي المتقدمة والعملية في متناول قطاع

أبرمت STC البحرين، المُمكن الرقمي، اتفاقية استراتيجية مع شركة «Velents» لإطلاق باقة حصرية من الحلول الرقمية المبتكرة المخصصة لقطاع الأعمال في مملكة البحرين، وذلك على هامش مؤتمر «ليب 2026» التقني، وتضع هذه الاتفاقية STC البحرين في طليعة مزودي خدمات الاتصالات في المنطقة التي تطرح حلولاً للأتمتة التقليدية للاتصالات، نحو توسع من نموذج أعمالها ليجاوز نطاق الخدمات التقليدية لتتخطى حلولاً للأتمتة، وتحتفي بالثقافة العربية والمغامرة، وتواكب العصر الرقمي، بحيث يمكن



بحضور وزير التربية.. «بوليتكنك البحرين» تحتفل بإطلاق لعبة السندباد الإلكترونية التي شارك في تطويرها طلبة الكلية

فقد تجاوز البرنامج والمتدربين بالفعل توقعاتنا، ونحن نؤمن بوجود مواهب هائلة في المملكة، ومنحتمسون لمستقبل SKRA قطاع تطوير الألعاب هنا». وشارك في المشروع 150 طالباً وخريجاً من «بوليتكنك البحرين» من أصل ما يزيد على 200 متدرب، الأمر الذي يمثل محطة بارزة في مسيرة كلية البحرين التقنية «بوليتكنك البحرين»، ويؤكد قدرة طلبتها وخريجها على توظيف معارفهم ومهاراتهم في مشروع يجمع بين مختلف التخصصات، ويوفر لهم خبرة عملية مباشرة في بيئة مهنية متخصصة.

وتستلهم لعبة «سندباد: بحار المصير» عالمها من الحكايات الأسطورية في «ألف ليلة وليلة»، لتقدم تجربة تجمع بين الاستكشاف والمغامرة، وتحتفي بالثقافة العربية والفولكلور والتراث القصصي، من خلال تقديم هذا الإرث في قالب تفاعلي معاصر يوظف التكنولوجيا والإبداع.

بصورة عملية ما يمكن أن يقدمه التعليم التطبيقي عندما يقترن بفرص حقيقية للتعليم والممارسة في بيئة مهنية، منها بأن مشاركة 150 من طلبة وخريجي الكلية ضمن فريق متعدد التخصصات يضم نحو 200 متدرب في مشروع إبداعي، تؤكد ما يمتلكه الشباب من مهارات وقدرات، وتمنحهم في الوقت ذاته خبرة قيّمة في تطوير الألعاب والمجالات الرقمية والإبداعية، معرباً عن فخره بإسهامهم في تقديم قصة مستوحاة من التراث العربي إلى جمهور أوسع، بما يعكس إمكانات مملكة البحرين في مجالات الإبداع الرقمي والابتكار.

ومن جانبه، قال قيادي هيروكي الرئيس التنفيذي لشركة SMRI Inc. وشركة SKRA WLL: «أطلقنا هذا البرنامج بهدف منح الشباب في مملكة البحرين الفرصة لاكتشاف تجربة تطوير مشروع ضمن فريق عمل متكامل، ومع إنجاز التطوير الكامل للعبة «سندباد: بحار المصير» خلال فترة زمنية قصيرة،

والرسوم المتحركة (الأنيميشن)، والسرد القصصي وكتابة القصص، والفنون، والتسويق، والموسيقى. وبهذه المناسبة، أشاد الدكتور محمد بن مبارك جمعة وزير التربية والتعليم رئيس مجلس أمناء كلية البحرين التقنية «بوليتكنك البحرين»، بالجهود الذي بذلته الشركة وطلبة الكلية في تطوير اللعبة، معرباً عن فخره بمشاركة الطلبة في هذا المشروع، وما أظهره من قدرات في مجالات التكنولوجيا والتصميم والفنون الرقمية وغيرها من التخصصات المرتبطة بتطوير الألعاب، ومشيراً إلى أن هذا المشروع يعد نموذجاً مميزاً لما يمكن أن تحقّقه الشراكة بين مؤسسات التعليم العالي في المملكة وقطاع الصناعة في توفير فرص حقيقية أمام الشباب لتطبيق معارفهم ومهاراتهم في بيئة مهنية وإبداعية.

من جهته، قال البروفيسور كيران أوكاهون الرئيس التنفيذي لكلية البحرين التقنية «بوليتكنك البحرين»: «إن هذا المشروع يجسد

تطلعت كلية البحرين التقنية «بوليتكنك البحرين» حفل الإطلاق التجريبي للعبة الإلكترونية سندباد: بحار المصير، المستوحاة من التراث العربي، بحضور الدكتور محمد بن مبارك جمعة وزير التربية والتعليم رئيس مجلس أمناء الكلية، والبروفيسور كيران أوكاهون الرئيس التنفيذي للكلية، والسيدة أوكاي أساكو سفيرة اليابان لدى مملكة البحرين، وعدد من الشخصيات وشركاء القطاع الصناعي.

وخلال الحفل، تم استعراض مراحل تطوير اللعبة، التي قامت بها شركة SKRA WLL البحرينية المتخصصة في تطوير ألعاب الفيديو، والتابعة لشركة SMRI Inc. اليابانية، وذلك بإشراف خريج كلية البحرين التقنية «بوليتكنك البحرين» شهاب علي، وبالتعاون مع أكثر من 200 متدرب من تخصصات ومجالات متنوعة، تشمل البرمجة، وتطوير الألعاب، وتطوير النماذج والتصاميم ثلاثية الأبعاد،