

# نقطه‌ی اتصال (The Connection Point)

رضا فرهی مقدم

تابستان ۱۳۸۵

۱- ش ۱ در کافه متوجه بازی گل و پوچ دو نفر می‌شود. ش ۱ می‌تواند از محلی که نشسته است دستی که توپ در آن قرار دارد را ببیند. بعد از مدتی که از بازی می‌گذرد، او متوجه می‌شود هنگامی که او به بازیکن‌ها نگاه می‌کند و دست پر را می‌داند، طرف دوم بازی به درستی حدس می‌زند. اما هنگامی که او به سمت دیگری توجه دارد، حدس طرف دوم حالت شانسی دارد.

۲- بعد از تجربه‌ی عجیب آن شب، فردا صبح در محل کار همکارش آخرین گزارش اینترپل را به او می‌دهد. برطبق گزارش بیش از ۹۰ درصد حملات پلیس به مراکز خلافکاران ناموفق است؛ یا آنها قبلاً از آنجا رفته‌اند و یا به نوعی آماده بوده‌اند. جالب آن است که فقط در ۲۰ درصد موارد وجود یک خبرچین منجر به عدم موفقیت شده است. این نکته از اظهارات خلافکارانی که بعداً بازداشت شده‌اند تایید می‌شود. بنابراین، باید راهی دیگر برای لو رفتن وجود داشته باشد.

۳- یک حدس برای ش ۱ وجود دارد. آیا مثل خود او در بازی گل و پوچ، افرادی که در خیابان در حال حرکت هستند می‌توانند اطلاعات را ناخواسته به مجرمین منتقل کنند. اگر بتوان این انتقال را متوقف کرد کار بزرگی انجام شده است.

۴- ش ۱ به سراغ یک متخصص ارتباطات می‌رود. به نظر متخصص 'راه‌های مختلفی برای اتصال وجود دارد. افراد می‌توانند مستقیم با هم متصل شوند و یا مرکزی برای اتصال وجود داشته باشد و یا ترکیبی از آنها. اما برای انجام پردازش قوی وجود نقطه‌ی اتصال مرکزی لازم به نظر می‌رسد."

در مورد ماهیت نقطه‌ی اتصال مرکزی به نظر متخصص 'هر محیط واسطه‌ای از ماده یا میدان می‌تواند این نقش را بازی کند. اما کریستال‌ها با درجه خلوص بسیار بالای‌شان و قدرت پردازش ذاتی‌شان می‌توانند اولین انتخاب برای پیگیری باشند. چه در ادبیات کهن نیز به آنها به عنوان وسایل ارتباط اشاره شده است"

۵- ش ۱ شروع به جستجو درباره‌ی بزرگترین جواهرات و کریستال‌های جهان در موزه‌ها و کلکسیون‌ها می‌کند.

۶- در گفتگویی با یکی از دوستانش متوجه می‌شود بزرگ‌ترین الماس جهان نزد یک کلکسیونر (ش ۲) است و این الماس در هیچ لیستی ثبت نشده است.

۷- از الماس به شدت محافظت می‌شود؛ فرد کلکسیونر آن الماس را مایه‌ی شانس و پیشرفت کاری خود می‌داند. و به این دلیل هیچ کس حتی خود وی نیز حق ورود به اطاق الماس را ندارد.

۸- ش ۱ نقشه‌ای برای حمله به منزل ش ۲ می‌کشد.

۹- بعد از طرح نقشه، ش ۱ برای استراحت به دیدن تلویزیون می‌پردازد. در برنامه‌ی در حال پخش هنرپیشه‌ای بازی می‌کند که مورد تنفر ش ۱ است. ش ۱ آرزو می‌کند ای کاش این هنرپیشه از بین می‌رفت.

۱۰- فردا صبح ش ۱ برای کنترل و آمادگی برای حمله در شب به نزدیکی منزل ش ۲ می‌رود. اما متوجه غیرعادی بودن اوضاع می‌شود. شب قبل از آن منزل دزدی شده است. با وجود محافظان بسیار دزدان موفق به ورود شده‌اند و فقط الماس را با خود برده‌اند!

۱۱- ش ۱ تلاش زیادی برای ردیابی دزدان می‌کند و سرانجام محل آنها را در کشوری دیگر پیدا می‌کند. با کمال تعجب دزدان گروهی سرمایه‌دار هستند. ظاهراً آنچه که آنها را به دزدیدن الماس راغب کرده است بزرگی غیر قابل توصیف الماس بوده است.

۱۲- ش ۱ بلافاصله حرکت می‌کند تا قبل هرگونه جابجایی الماس را نابود کند.

۱۳- در طول سفر، ش ۱ باید مسیری را بین دو بندر ۱ و ۲ با کشتی طی کند.

۱۴- در آغاز سفر دریایی، در خروج از بندر، در حالی که ش ۱ روی عرشه‌ی کشتی ایستاده است، یک قایق کوچک که دو نفر مسافر آن گرم صحبت هستند مستقیماً به سمت کشتی می‌آید.

۱۵- ش ۱ با خود فکر می‌کند اگر این قایق به کشتی بخورد می‌تواند شاهد حادثه به صورت مستقیم باشد. البته سرعت قایق کم است؛ در صورت تصادف احتمالاً فقط قایق غرق می‌شود و مسافران آن سالم باقی خواهند ماند.

۱۶- در ذهن او افکار مختلفی است، اما یکی از آنها انتظار به وقوع تصادف است. او برای دیدن آنچه رخ خواهد داد به صورتی ناخودآگاه آرزومند است.

۱۷- در این بین، یکی از کارکنان کشتی متوجه قایق کوچک می‌شود. با سروصدای او و در پی آن صدای بوق کشتی، مسافران قایق کوچک با تغییر مسیر از خطر نجات می‌یابند.

۱۸- حالا، ش ۱ باز ناخودآگاه از سالم ماندن قایق کوچک خوشحال است.

۱۹- در پایان سفر دریایی، وقتی او به محل مخفی شدن دزدان الماس می‌رسد آنچه برای او باقی گذاشته شده است جای خالی الماس می‌باشد. ظاهراً الماس به عنوان بدهی به گروه دیگری واگذار شده است.

۲۰- ماجرا جستجوی محل الماس و جابجا شدن آن قبل از رسیدن ش ۱ سه بار دیگر نیز تکرار می‌شود.

۲۱- ش ۱ متوجه یک مشکل اساسی در کار خود می‌شود. او تمام ماجراها را مرور می‌کند و متوجه می‌شود در هر مورد خود او قبل از حمله در لحضاتی فکری پلید در ذهن داشته است.

۲۲- حدس او این است که افرادی به نقطه‌ی اتصال کمک می‌کنند که در فکرشان به بدی فکر کنند. فرقی نمی‌کند که فرد چه شخصیتی باشد و یا چه کارهای خوب یا بدی انجام داده است. به محض آنکه او فکری بد در ذهن خود ایجاد می‌کند به صورت ناخودآگاه او به شبکه‌ی اطلاعات "بد" متصل می‌شود و عملاً مانند یکی از نیروهای آنها اطلاعات و آنچه که می‌بیند را در اختیار شبکه می‌گذارد.

بنابراین، خود او نیز به عنوان جاسوسی برای خودش عمل کرده است و با فکر بدی که از ذهنش گذشته است عملیاتهای خودش را لو داده است.

۲۳- ش ۱ تصمیم خود را می گیرد و برای شاگردی به پیش یکی از استادان می رود. او یک سال را صرف خودسازی خویش می کند و تلاش می کند کنترل کامل ذهن و فکرش را در اختیار بگیرد.

۲۴- بعد از بازگشت، ش ۱ رد الماس را در جزیره ای دورافتاده پیدا می کند. بعد از حمله و از پای در آوردن محافظین الماس، حالا الماس در اختیار ش ۱ است. زیبایی، بزرگی، و تسلط الماس او را تحت تاثیر قرار می دهد. سرانجام او با مرور نقش الماس در بیچارگی مردم موفق به کنترل خود می شود. الماس حالا شکسته شده است. و ماموریت به پایان رسیده است.

۲۵- با خروج مفتخرانه ی ش ۱ از جزیره، ظاهراً همه چیز باید خوب باشد. اما در ظرفی که الماس قرار داشت، کریستال کوچکی در حال رشد است. فکر بد مردم نتنها موجب ورود آنها به شبکه ی بدی می شود، بلکه همان فکر موجب رشد نقطه ی اتصال شبکه و قدرت یافتن آن می شود.

۲۶- ماموریت بعدی چیست؟!

۲۷- پایان