فصلنامه علمی مطالعات دفاع مقدس
دوره ۱۲، شماره ۱، شماره پیاپی (۴۵)، بهار ۱۴۰۵، ص ۷۳ ـ ۳۹

مقاله پژوهشی

تاکتیکِ تیک‌تاک؛ واکاوی نقش مکانیسم‌های الگوریتمی تیک‌تاک در روایت جنگ دوازده روزه ایران و اسرائیل

میثم بلباسی[۱] احمد قجاوند[۲]

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۷/۰۲ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۲/۰۳

چکیده:

اپلیکیشن تیک‌تاک، که در کمتر از یک دهه از یک پلتفرم سرگرمی به یک نیروی ژئوپلیتیک تبدیل شده، قدرت اصلی خود را نه از محتوای تولیدی کاربران، بلکه از «مکانیسم الگوریتمی» منحصربه‌فردش می‌گیرد. این مقاله استدلال می‌کند که الگوریتم تیک‌تاک، از طریق مهندسی صفحه «برای شما»، به یک ابزار فعال برای شکل‌دهی، تقویت و دستکاری روایت‌ها در بحران‌های جهانی تبدیل شده است. این پلتفرم، برخلاف شبکه‌های اجتماعی مبتنی بر «گراف اجتماعی» (مانند فیسبوک) یا «گراف خبری» (مانند توییتر/ایکس)، یک «گراف محتوا»ی به شدت شخصی‌سازی‌شده و احساس‌محور ایجاد می‌کند که میدان نبرد اطلاعاتی را متحول کرده است. این پژوهش با رویکردی کیفی (تحلیلی- تفسیری- تطبیقی)، به واکاوی نقش روایت‌سازِ الگوریتم تیک‌تاک در جنگ دوازده‌روزه ایران و اسرائیل می‌پردازد که در آن، مکانیسم‌های الگوریتمی به شکلی تعیین‌کننده برای بسیج افکار عمومی، مشروعیت‌زدایی از طرفین درگیر و شکل‌دهی به درک جهانی از منازعه به کار گرفته شدند. یافته‌ها نشان می‌دهد که الگوریتم تیک‌تاک با اولویت‌بندی سیستماتیک محتوای احساسی، شوک‌کننده و ساده‌سازی‌شده بر تحلیل‌های عمیق و زمینه‌مند، به ترویج روایت‌های قطبی دامن زده و امکان گفتگوی سازنده را تضعیف می‌کند. این مکانیسم نه تنها درک عمومی از واقعیت را مهندسی می‌کند، بلکه با تأثیر بر روحیه عمومی، بسیج سیاسی و مشروعیت بین‌المللی، می‌تواند مستقیماً بر نتایج منازعات اثرگذار باشد. در نهایت، این پژوهش بر ضرورت بازنگری در مفهوم «سواد رسانه‌ای» برای عصر الگوریتم‌ها تأکید کرده و استدلال می‌کند که درک «تاکتیکِ تیک‌تاک» برای تحلیلگران، دولت‌ها و شهروندان به منظور مقابله با جنگ‌های نوین اطلاعاتی امری حیاتی است.

واژگان اصلی: تیک‌تاک، سلطه الگوریتمی، جنگ ۱۲ روزه، ایران، افکار عمومی، اسرائیل.

۱. استادیار گرایش انقلاب اسلامی، دانشگاه مازندران، بابلسر، ایران
۲. دانشجوی دکتری فرهنگ و رسانه، گروه علوم نوین رسانه، دانشکده ارتباطات و رسانه، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران
(نویسنده مسئول) mr.ghoji9776@yahoo.com

مقدمه

در دو دهه ابتدایی قرن بیست و یکم، چشم‌انداز اطلاعات و ارتباطات به شکلی بنیادین دگرگون شد. ظهور پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی، انحصار رسانه‌های سنتی در شکل‌دهی به افکار عمومی را شکست و قدرتی بی‌سابقه به شهروندان برای تولید و توزیع محتوا بخشید. در این میان، در حالی که پلتفرم‌هایی مانند فیسبوک و توییتر به ابزارهای کلیدی در بسیج سیاسی و جنگ‌های اطلاعاتی تبدیل شده بودند، ظهور اپلیکیشن تیک‌تاک در اواخر دهه ۲۰۱۰، پارادایم جدیدی را معرفی کرد که نیازمند واکاوی دقیق است.

تیک‌تاک، که توسط شرکت چینی بایت‌دنس[1] و بر پایه اپلیکیشن داخلی دویین[2] توسعه یافت، در ابتدا با هدف ارائه بستری برای سرگرمی‌های کوتاه، رقص و همگام‌سازی لب با موسیقی برای مخاطبان جوان به بازار جهانی عرضه شد (Zulli & Zulli, 2022). موفقیت خیره‌کننده و رشد انفجاری آن در جذب بیش از یک میلیارد کاربر فعال ماهانه، نشان داد که این پلتفرم صرفاً یک ابزار سرگرمی نیست، بلکه یک پدیده فرهنگی و ارتباطی قدرتمند است. وجه تمایز اصلی تیک‌تاک با پلتفرم‌های پیش از خود، نه در فرمت ویدئوی کوتاه، بلکه در معماری الگوریتمی آن نهفته است. برخلاف پلتفرم‌های مبتنی بر «گراف اجتماعی» که در آن محتوا عمدتاً بر اساس شبکه دوستان و دنبال‌کنندگان کاربر نمایش داده می‌شود، تیک‌تاک بر پایه یک «گراف محتوایی» عمل می‌کند. قلب تپنده این پلتفرم، صفحه «برای شما»، یک جریان بی‌پایان از محتوایی است که الگوریتم، فارغ از ارتباطات اجتماعی کاربر، و تنها بر اساس تحلیل رفتار او (مانند مدت زمان تماشا، بازپخش، اشتراک‌گذاری و نظرات)، پیش‌بینی می‌کند که برای او جذاب خواهد بود. این ساختار بر «قابلیت‌های» منحصربه‌فرد پلتفرم استوار است که به کاربران امکان دیده شدن، ویرایش آسان و اتصال محتوا به یکدیگر را می‌دهد (Arafat & Khamis, 2025).

این معماری الگوریتمی، تیک‌تاک را به یک موتور روایت‌سازی بی‌رقیب تبدیل کرده است. الگوریتم با پاداش دادن به محتواهایی که بالاترین نرخ تعامل را ایجاد می‌کنند، که اغلب محتواهای احساسی، شوکه‌کننده، ساده‌سازی‌شده و قطبی هستند، به طور سیستماتیک به تقویت روایت‌های خاصی دامن می‌زند. این فرایند، پلتفرم را به بستری ایده‌آل برای جنگ روایت‌ها تبدیل می‌کند؛

[1]. ByteDance
[2]. Douyin

جایی که واقعیت‌های پیچیده ژئوپلیتیک به کلیپ‌های ۱۵ ثانیه‌ای تقلیل یافته و حقیقت، قربانی پتانسیل وایرال شدن می‌شود (Singer & Brooking, 2018). در این فضا، یک ویدئو می‌تواند بدون زمینه، منبع یا راستی‌آزمایی، در عرض چند ساعت به میلیون‌ها بازدید برسد و با ایجاد «اجتماع‌های تقلیدکننده»[1]، یک روایت جعلی یا دستکاری‌شده را به عنوان یک حقیقت پذیرفته‌شده در ذهن بخش بزرگی از افکار عمومی تثبیت کند (Zulli & Zulli, 2022).

این نوشتار استدلال می‌کند که «تاکتیکِ تیک‌تاک»، یعنی بهره‌برداری از معماری الگوریتمی برای مهندسی و تقویت هدفمند روایت‌ها، به یکی از ابزارهای تعیین‌کننده در منازعات معاصر تبدیل شده است. بر این اساس، پرسش اصلی این پژوهش چنین مطرح می‌شود که چگونه «تاکتیک‌های تیک‌تاک» در جنگ دوازده‌روزه ایران و اسرائیل به کار گرفته شد تا روایت‌های مرتبط با جنگ را مهندسی کرده و بر درک عمومی و موازنه قدرت در سطح جهانی تأثیر بگذارد؟ فرضیه این مقاله آن است که الگوریتم تیک‌تاک، با اولویت‌بخشی ذاتی به محتوای احساس‌محور، تکان‌دهنده و ساده‌سازی‌شده، به صورت فعال در خدمت شکل‌دهی به روایت جنگ دوازده‌روزه قرار گرفت. این مکانیسم با تقویت گزینشی صداها و تصاویر خاص، به بسیج افکار عمومی، مشروعیت‌زدایی از یک طرف درگیری و ایجاد یک درک قطبی از واقعیت دامن زد و در نهایت به ابزاری استراتژیک در این منازعه اطلاعاتی تبدیل شد.

در گام نخست، به واکاوی ویژگی‌های منحصربه‌فرد الگوریتم تیک‌تاک پرداخته می‌شود که آن را از سایر شبکه‌های اجتماعی متمایز کرده و به میدان نبرد اطلاعاتی ایده‌آل تبدیل نموده است؛ از جمله تکیه بر «گراف محتوا» به جای «گراف اجتماعی» و توانایی آن در وایرال کردن سریع محتوا خارج از دایره ارتباطات کاربر. در ادامه، مقاله به تحلیلی تطبیقی از استراتژی‌های روایی ایران و اسرائیل در این پلتفرم طی جنگ دوازده‌روزه می‌پردازد. در این بخش، به تفکیک بررسی می‌شود که هر یک از طرفین چگونه از قابلیت‌های تیک‌تاک برای بسیج مخاطبان هدف، مشروعیت‌بخشی به اقدامات خود و بی‌اعتبار ساختن روایت رقیب بهره جستند.

[1] Imitation Publics

۲. پیشینه پژوهش

۲-۱. پژوهش‌های داخلی

عامریان و آرامش (۱۴۰۳) در مقاله «تمایلات کاربران دختر نوجوان ایرانی نسبت به نحوه نمایش خود در شبکه اجتماعی تیک‌تاک»، به بررسی چگونگی بازنمایی هویت در میان دختران نوجوان ایرانی می‌پردازند. این پژوهش که از طریق تحلیل محتوای کیفی و مصاحبه با کاربران انجام شده، نشان می‌دهد که روایت‌های غالب در میان این کاربران بر محورهایی چون نمایش استقلال، ارتباط با فرهنگ جهانی همسالان، و ارائه تصویری ایده‌آل‌سازی‌شده از خود (که اغلب مرفه‌تر و لیبرال‌تر از واقعیت است) می‌چرخد. این مقاله یک مطالعه موردی غیرغربی ارائه می‌دهد و نشان می‌دهد که «روایت‌سازی الگوریتمی» تنها به بحران‌های ژئوپلیتیک محدود نمی‌شود، بلکه به ابزاری قدرتمند برای پروژه‌های هویتی شخصی و جمعی نیز تبدیل شده است. این پژوهش به طور خاص، زمینه فرهنگی را برای درک بهتر موفقیت جهانی جنبش «زن، زندگی، آزادی» در تیک‌تاک فراهم می‌کند و نشان می‌دهد که این پلتفرم پیش از آن نیز به عنوان فضایی برای به چالش کشیدن روایت‌های رسمی و ابراز تمایل به آزادی‌های فردی در میان نسل جوان ایران عمل می‌کرده است.

ربیعی (۱۴۰۲) در مقاله «تیک‌تاک، مسبب اعتراضات دانشجویی در آمریکا» به بررسی نقش این پلتفرم در شکل‌دهی به اعتراضات حمایت از فلسطین در دانشگاه‌های آمریکا می‌پردازد. ربیعی استدلال می‌کند که وجه تمایز اصلی تیک‌تاک، فقدان چارچوب مشخص و سیاست‌های سخت‌گیرانه سانسور است که در پلتفرم‌های آمریکایی مانند اینستاگرام وجود دارد. این ویژگی، تیک‌تاک را به بستری برای انتشار آزادانه محتوای طرفدار فلسطین تبدیل کرده و به آنچه نویسنده «رسانه‌های پادقدرتی» می‌نامد، قدرت بخشیده است. یافته کلیدی این پژوهش آن است که ترکیب «معماری بازِ» تیک‌تاک با بی‌اعتمادی نسل جوان به رسانه‌های جریان اصلی، موجی از آگاهی و همبستگی ایجاد کرده که به تقویت و گسترش بی‌سابقه اعتراضات دانشجویی منجر شده است. این مقاله نشان می‌دهد که «روایت‌سازی الگوریتمی» تنها به دلیل خودِ الگوریتم نیست، بلکه سیاست‌های تعدیل محتوا نیز نقشی حیاتی در تعیین اینکه کدام روایت‌ها اجازه رشد و وایرال شدن پیدا می‌کنند، ایفا می‌نماید.

امینی و زرودی (۱۴۰۲) در مقاله «بررسی پدیده ممنوعیت تیک‌تاک در آمریکا»، تلاش‌های

دولت آمریکا برای محدودسازی این پلتفرم را نه در چارچوب نگرانی‌های مربوط به حریم خصوصی کاربران، بلکه به عنوان بخشی از «جنگ فناوری» و رقابت استراتژیک میان آمریکا و چین تحلیل می‌کنند. نویسندگان استدلال می‌کنند که موفقیت جهانی و بی‌رقیب تیک‌تاک به عنوان یک پلتفرم غیرآمریکایی، «هژمونی سایبری» ایالات متحده را که دهه‌ها از طریق پلتفرم‌های خود بر فضای اطلاعاتی جهان مسلط بوده، به چالش کشیده است. این مقاله نشان می‌دهد که توانایی این پلتفرم در «روایت‌سازی الگوریتمی» آنقدر چشمگیر است که توسط دولت‌ها به عنوان یک تهدید مستقیم برای امنیت ملی و نفوذ ژئوپلیتیک تلقی می‌شود و خودِ الگوریتم را به یک بازیگر در عرصه رقابت‌های بین‌المللی تبدیل می‌کند.

همچنین یک تحلیل از دوماهنامه آمریکاشناسی (۱۴۰۲) با عنوان «خودزنی رسانه‌های آمریکایی در تقابل با غول‌های فضای مجازی»، به بررسی تقابل میان رسانه‌های جریان اصلی آمریکا و چهره‌های تأثیرگذار در رسانه‌های نوین پرداخته می‌شود. این مقاله استدلال می‌کند که حملات رسانه‌هایی مانند واشنگتن پست و نیویورک تایمز به این چهره‌ها، نه از سر دفاع از دموکراسی، بلکه تلاشی برای حفظ انحصار خود در «ساخت واقعیت» و حذف رقبایی است که در به چالش کشیدن روایت‌های سیاسی تثبیت‌شده، موفق عمل کرده‌اند. یافته کلیدی این پژوهش آن است که این پدیده نوعی «خودزنی» برای رسانه‌های جریان اصلی محسوب می‌شود، زیرا این حملات تهاجمی باعث فرسایش اعتماد عمومی شده و مخاطبان را به سمت همان منابع جایگزین سوق می‌دهد. این تحلیل نشان می‌دهد که قدرت الگوریتم در تقویت روایت‌های جایگزین به قدری چشمگیر است که رسانه‌های سنتی را وادار به واکنش‌های تهاجمی می‌کند و بدین ترتیب، خودِ این تقابل به بخشی جدایی‌ناپذیر از جنگ روایت‌ها تبدیل می‌شود.

۲-۲. پژوهش‌های خارجی

کالنس و بیورگه[1] در مقاله «خب، ما تیک‌تاک را اشغال کرده‌ایم: زنان اوکراینی در #جنگ_مشارکتی» (۲۰۲۵)، به بررسی نقش تیک‌تاک در جنگ اوکراین می‌پردازند و استدلال می‌کنند که این پلتفرم به یک میدان نبرد کلیدی برای «جنگ مشارکتی» تبدیل شده است؛ فضایی که در آن شهروندان عادی به بازیگران اصلی در جنگ اطلاعاتی بدل می‌شوند. این پژوهش که یک مطالعه موردی کیفی بر روی پنج زن جوان اوکراینی است که به اینفلوئنسرهای تأثیرگذار

[1]. Kalnes & Bjørge

جنگی تبدیل شدند، به واکاوی این موضوع می‌پردازد که این افراد چگونه توانستند روایت‌های خود را برای مخاطبان بین‌المللی جذاب کنند. یافته‌های اصلی این مقاله نشان می‌دهد که این شهروندان عادی با ایفای نقش‌های مختلفی چون «گزارشگر میدانی»، «ویراستار»، «مفسر»، «فعال سیاسی» و «قربانی»، به بازیگران اصلی در شکل‌دهی به روایت جنگ تبدیل شدند و از این طریق توانستند «اجتماع‌های عاطفی» قدرتمندی را در حمایت از اوکراین بسیج کنند. این مقاله مفهوم کلیدی «جنگ مشارکتی» را معرفی می‌کند که نشان می‌دهد الگوریتم تیک‌تاک چگونه شهروندان عادی را به مشارکت‌کنندگان فعال در جنگ روایت‌ها تبدیل می‌کند و با ارائه یک طبقه‌بندی از نقش‌های «اینفلوئنسرهای جنگ»، ابزاری عملی برای تحلیل بازیگران انسانی در این فرایند الگوریتمی فراهم می‌آورد.

عرفات و خمیس[1] در مقاله «رونمایی از دینامیک‌های آنلاین مؤثر بر موفقیت و وایرال شدن جنبش‌های اجتماعی تیک‌تاک» (۲۰۲۵)، به واکاوی این موضوع می‌پردازند که چرا برخی کمپین‌های اکتیویستی در تیک‌تاک موفق‌تر از بقیه عمل می‌کنند. این پژوهش، با مقایسه دو کمپین فمینیستی در ایران و فرانسه، به طور مشخص بر روی «قابلیت‌ها» یا همان ویژگی‌های فنی پلتفرم تمرکز می‌کند که به کاربران اجازه ساخت و انتشار روایت را می‌دهند. یافته کلیدی این مقاله نشان می‌دهد که موفقیت و وایرال شدن یک روایت در تیک‌تاک صرفاً به خود پلتفرم بستگی ندارد، بلکه به ترکیبی از عوامل مختلف از جمله بازیگران (حمایت سلبریتی‌ها و فعالان سیاسی)، تاکتیک‌های آنلاین (استفاده از نمادهای احساسی) و بستر سیاسی–اجتماعی وابسته است. این مقاله با معرفی یک مدل تحلیلی جامع مبتنی بر «بازیگران، ابزارها، تاکتیک‌ها و بسترها»، یک چارچوب ارزشمند برای درک پیچیدگی‌های روایت‌سازی آنلاین فراهم می‌کند. اهمیت این پژوهش در آن است که مفهوم کلیدی «قابلیت‌ها» را به صورت عملیاتی تعریف کرده و نشان می‌دهد که الگوریتم به تنهایی تعیین‌کننده نیست، بلکه عاملیت انسانی و شرایط زمینه‌ای، نقش حیاتی در موفقیت یک روایت در اکوسیستم تیک‌تاک ایفا می‌کنند.

پژوهش دیوون و کروتروک[2] (۲۰۲٤) هم با عنوان «ترومای بازیگوشانه: تولیدکنندگان محتوای تیک‌تاک و استفاده از بدن پلتفرمی در زمان جنگ»، به تحلیل عمیق‌تری از چگونگی بازنمایی

[1]. Arafat & Khamis
[2]. Divon & Krutrök

تجربه تروماتیک جنگ در تیک‌تاک می‌پردازد. این مقاله با تحلیل ویدئوهای تولیدکنندگان محتوای اوکراینی و روسی، استدلال می‌کند که کاربران از بدن خود به عنوان یک ابزار بیانی برای به تصویر کشیدن و پردازش ترومای جنگ استفاده می‌کنند. یافته کلیدی این پژوهش، معرفی مفهوم «ترومای بازیگوشانه»[1] است؛ چارچوبی که در آن، تولیدکنندگان محتوا با استفاده از قابلیت‌های پلتفرم مانند رقص، میم‌ها و دیالوگ‌های طنزآمیز، تجربیات دردناک جنگ را در قالبی قابل هضم و قابل اشتراک برای مخاطبان جهانی بازنمایی می‌کنند. اهمیت این پژوهش برای مقاله حاضر در آن است که به جای تمرکز صرف بر پیام سیاسی، به بُعد عاطفی و روانشناختی روایت‌سازی در تیک‌تاک می‌پردازد و نشان می‌دهد که الگوریتم، نه تنها روایت‌های سیاسی، بلکه تجربه‌های زیسته و تروماتیک را نیز به شیوه‌ای خاص قاب‌بندی و منتشر می‌کند.

همچنین پژوهش بادولا[2](۲۰۲۳) با عنوان «روسیه و اوکراین: تحلیل محتوای اولین جنگ تیک‌تاک جهان»، یکی از اولین تلاش‌های تجربی برای تحلیل کمی و کیفی محتوای وایرال شده در تیک‌تاک در جریان جنگ اوکراین است. این تحقیق با تحلیل ۱۹۲ ویدئوی وایرال، به بررسی این موضوع می‌پردازد که چه نوع محتوایی (از نظر احساسات، نوع تولیدکننده، و سبک بصری) بیشترین تعامل را از سوی مخاطبان دریافت می‌کند. یکی از مهم‌ترین یافته‌های این پژوهش، معرفی مفهوم «اشرافیت‌سازی الگوریتمی» است؛ پدیده‌ای که در آن، با وجود موفقیت روزنامه‌نگاری شهروندی در ارائه دیدگاه‌های دست اول، در نهایت اینفلوئنسرهای بزرگ و رسانه‌های خبری تثبیت‌شده، روایت غالب را در دست گرفته و صدای تولیدکنندگان محتوای کوچک‌تر را به حاشیه می‌رانند. این پژوهش برای مقاله حاضر از این جهت حیاتی است که داده‌های تجربی مشخصی را در مورد دینامیک‌های قدرت در جنگ روایت‌های اوکراین ارائه می‌دهد و با معرفی مفهوم «اشرافیت‌سازی الگوریتمی»، یک ابزار مفهومی قدرتمند برای توضیح این که چگونه الگوریتم تیک‌تاک، علی‌رغم ظاهر دموکراتیک خود، در عمل به تقویت صداهای از پیش قدرتمند تمایل دارد، فراهم می‌آورد.

زولی[3](۲۰۲۲) در مقاله «توسعه میم اینترنتی: مفهوم‌پردازی تقلید فناورانه و اجتماع‌های تقلیدکننده در پلتفرم تیک‌تاک»، به کالبدشکافی ساختار فنی و فرهنگی تیک‌تاک می‌پردازند تا نشان

[1]. Playful Trauma
[2]. Badola
[3]. Zulli

دهند چگونه این پلتفرم به طور سیستماتیک کاربران را بـه تقلیـد و تکثیـر محتـوا تشـویق می‌کنـد. نویسندگان استدلال می‌کنند که منطق طراحی تیک‌تاک، از فرآیند ثبت‌نام کاربر تا ویژگی‌هایی ماننـد صداها و افکت‌ها، همگی در خدمت تسهیل فرآیندهای «ممتیک» هستند. یافته کلیدی این پـژوهش، معرفی مفهوم «اجتماع‌های تقلیدکننده» است؛ شـبکه‌هایی از کـاربران کـه نـه بـر اسـاس ارتباطـات بین‌فردی، بلکه بر اساس مشارکت در یک آیین مشترکِ تقلید و تکثیر محتوا (مانند شـرکت در یـک چالش یا استفاده از یک صدای خاص) به یکدیگر متصـل می‌شـوند. ایـن مقالـه بـا تحلیـل عمیـق زیرساخت فنی تیک‌تاک، به خوبی نشان می‌دهد که چگونه معماری این پلتفرم، وایرال شدن سـریع روایت‌ها را نه به یک امر تصادفی، بلکه به یک ویژگی ساختاری تبدیل کـرده اسـت. ایـن پـژوهش برای مقاله حاضر اهمیتـی بنیـادین دارد، زیـرا مکانیسـم فنـیِ پشـت «روایت‌سـازی الگـوریتمی» را توضیح می‌دهد و مفهوم «اجتماع‌های تقلیدکننده» یک ابزار نظـری قدرتمنـد بـرای درک چگـونگی شکل‌گیری سریع حمایت یا مخالفت عمومی حول یک روایت خاص در تیک‌تاک فراهم می‌آورد.

با توجه به پیشینه پژوهش مرور شده، چند جنبه اصـلی نوآورانـه ایـن پـژوهش کـه در پیشـینه پژوهش وجود نداشته است، عبارتند از: (۱) تمرکز بر جنگ دوازده‌روزه ایـران و اسـرائیل بـه‌عنوان مطالعه موردی؛ (۲) تمرکز بر سازوکارهای الگوریتمی به‌جای صرفاً محتـوای کـاربران؛ (۳) توسـعه مفهومی «جنگ الگوریتمی»؛ (٤) تحلیل تطبیقی روایت‌های ایران و اسرائیل در بسـتر تیک‌تـاک؛ (۵) پیوند چارچوب نظری چندگانه با مطالعـه مـوردی؛ (٦) تمرکـز بـر ضـرورت «سـواد الگـوریتمی» به‌جای صرفاً سواد رسانه‌ای. لذا پژوهش حاضر به دنبال پر کردن خلاءهای پژوهشی مذکور است.

۳. چارچوب مفهومی و نظری پژوهش

۳-۱. مفهوم شناسی پژوهش

برای افزایش دقت علمی، مفاهیم تخصصی به کار رفته در این مقاله به شرح زیر تعریف می‌شوند:

۳-۱-۱. سلطه الگوریتمی

مفهوم «سلطه» از نظریه جمهوری‌خواهی مدرن گرفته شده است که آزادی را صـرفاً بـه معنـای عدم دخالت نمی‌داند، بلکه آن را به معنای تحت یک قدرت خودسرانه و کنترل‌نشده نبودن تعریـف می‌کند (Muldoon & Raekstad, 2023, p. 590). بر این اساس، حتـی اگـر یـک الگـوریتم مستقیماً شما را مجبور به کاری نکند، صرف اینکه این قدرت را دارد کـه دنیـای اطلاعـاتی شـما را

بدون کنترل یا رضایت شما شکل دهد، مصداق سلطه است.

در زمینه رسانه‌های اجتماعی، این سلطه توسط الگوریتم‌هایی اعمال می‌شود که هدف اصلی‌شان حداکثر کردن «درگیری کاربر» است. این الگوریتم‌ها به طور نظام‌مند محتواهایی را ترویج می‌کنند که احساسات شدیدی مانند خشم، ترس و قبیله‌گرایی را برمی‌انگیزند، زیرا این محتواها بیشترین واکنش را از کاربران دریافت می‌کنند. این فرآیند صریحاً «سلطه الگوریتمی» نامیده می‌شود (Qatrani, 2025, p. 11).

۲-۱-۳. سواد الگوریتمی

زیرمجموعه‌ای از سواد اطلاعاتی، یک آگاهی انتقادی است از اینکه الگوریتم‌ها چه هستند، چگونه با داده‌های رفتاری انسان در سیستم‌های اطلاعاتی تعامل دارند، و درکی از مسائل اجتماعی و اخلاقی مرتبط با استفاده از آنها (Frau-Meigs, 2024, p. 513). تعریف دیگری که به مطالعات رسانه نزدیک‌تر است، سواد الگوریتمی را به عنوان «ترکیبی از آگاهی، دانش، تصورات و تاکتیک‌های کاربران پیرامون الگوریتم‌ها» در نظر می‌گیرد. این تعریف، کاربرمحورترین تعریف است و به تجربیات کاربران با الگوریتم‌ها، از جمله بازنمایی‌های ذهنی آنان، اشاره دارد (Frau-Meigs, 2024, p. 513).

۳-۱-۳. جنگ اطلاعاتی

جنگ اطلاعاتی به معنای تلاش سازمان‌یافته برای دستیابی به برتری در حوزه اطلاعات است؛ به این صورت که بازیگران درگیر، با بهره‌گیری از رسانه‌ها، فناوری‌های نوین و عملیات روانی، روایت مسلط از یک درگیری را شکل می‌دهند. هدف اصلی این نوع جنگ، جهت‌دهی به افکار عمومی داخلی و خارجی و مدیریت ادراکات درباره واقعیت‌های میدان نبرد است. جنگ اطلاعاتی بخشی از «جنگ نسل پنجم» محسوب می‌شود که نه صرفاً بر انتقال اخبار، بلکه بر کنترل روایت‌ها، دستکاری روانی و ایجاد تأثیرات عمیق بر برداشت‌ها و احساسات عمومی متمرکز است (Tweissi, 2025, p. 1).

۲-۳. چارچوب نظری پژوهش

این پژوهش برای واکاوی پدیده «روایت‌سازی الگوریتمی» در تیک‌تاک، از یک چارچوب نظری ترکیبی بهره می‌برد که سه مفهوم کلیدی از مطالعات رسانه، ارتباطات سیاسی و فناوری را به

هـم پیونـد می‌زنـد: ۱) نظریـه روایـت اسـتراتژیک[1] ۲) نظریـه قابلیت‌هـای پلتفـرم[2] و ۳) مفهـوم حباب‌های فیلتر و اتاق‌های پژواک.[3] این چارچوب به ما اجازه می‌دهد تـا بفهمـیم چگونـه معمـاری فنی یک پلتفرم (تیک‌تاک) به ابزاری قدرتمند برای پیشبرد اهداف سیاسی در جنگ روایت‌ها تبـدیل می‌شود.

۱-۲-۳. جنگ روایت‌ها به مثابه میدان نبرد: نظریه روایت استراتژیک

در دنیای معاصر، منازعات ژئوپلیتیک صرفاً در میدان نبرد نظامی رخ نمی‌دهنـد، بلکـه بـه طـور فزاینده‌ای در عرصه اطلاعات و افکار عمومی جریان دارند. نظریه «روایت استراتژیک» بیان می‌کنـد که بازیگران سیاسی (اعم از دولت‌ها و گروه‌های غیردولتـی) از داسـتان‌پردازی بـرای سـاخت یـک معنای مشترک از گذشته، حال و آینده استفاده می‌کنند تا رفتار دیگران را در راسـتای اهـداف خـود شکل دهند (Miskimmon et al., 2018). یک روایت موفـق، رویـدادهای پیچیـده را در یـک چارچوب ساده، قابل فهم و اخلاقی (خیر در مقابل شر) قاب‌بندی می‌کند و از این طریق، اقـدامات سیاسی را مشروعیت بخشیده و حمایت عمومی را بسیج می‌کند.

در بستر این پـژوهش و در جنـگ دوازده‌روزه ایـران و اسـرائیل، روایـت هـر یـک از طـرفین درگیری از متخاصم، نمونه‌های بارزی از این نظریه هستند. هر طرف تلاش می‌کند تا روایـت خـود را به عنوان داستان غالب تثبیت کند: روایتی از «دفاع در برابر تجاوز» در مقابل روایتـی از «مقابلـه بـا تهدید وجودی». این مقاله تیک‌تاک را به عنوان یکی از اصـلی‌ترین بسـترهای فنـی بـرای انتشـار و تقویت این روایت‌های استراتژیک تحلیل می‌کند.

۲-۲-۳. معماری پلتفرم به مثابه سلاح: نظریه قابلیت‌ها

برای درک اینکه چرا تیک‌تاک در این جنگ روایـی تـا ایـن حـد مـؤثر اسـت، بایـد از «نظریـه قابلیت‌ها» استفاده کنیم. این نظریه بیان می‌کند که ویژگی‌های فنی و طراحی یـک فنـاوری، کـاربران را بـه انجـام اعمـال خاصـی «دعـوت» یـا «ترغیـب» می‌کنـد (Arafat & Khamis, 2025). قابلیت‌های کلیدی تیک‌تاک که آن را به یک ابزار روایت‌ساز قدرتمند تبدیل کرده‌اند، عبارتند از:

الف) الگوریتم صفحه «برای شما»: الگوریتم صفحه «برای شما»[4]، به عنوان موتور اصـلی تیک‌تـاک،

[1]. Strategic Narrative Theory
[2]. Affordance Theory
[3]. Filter Bubbles & Echo Chambers
[4]. FYP Algorithm

مهم‌ترین قابلیت این پلتفرم است. برخلاف شبکه‌های اجتماعی مبتنی بر «گراف اجتماعی»، الگوریتم تیک‌تاک یک «گراف محتوا»ی تهاجمی است که با سرعتی بی‌سابقه سلیقه کاربر را می‌آموزد. همانطور که گاردین (۲۰۲۲) آن را یک «آزمایش روانشناختی عظیم» توصیف می‌کند، این سیستم با تحلیل دقیق رفتار کاربر (حتی توقف چند میلی‌ثانیه‌ای روی یک ویدیو) به طور سیستماتیک محتوای احساسی و واکنش‌برانگیز را ترویج می‌دهد، زیرا این نوع محتوا بیشترین «زمان تماشا» را به خود اختصاص می‌دهد. این امر باعث می‌شود روایت‌های ساده و دراماتیک بر تحلیل‌های پیچیده و بی‌طرفانه غلبه کنند.

ب) فرهنگ تقلید و تکثیر: قابلیت‌های منحصربه‌فردی مانند «صداها»، چالش‌ها و ویژگی‌های «ویدئوی دو بخشی»[۱] و «وصله‌کردن ویدئو»[۲]، تکثیر سریع یک روایت را تسهیل می‌کنند. یک قطعه صدا از سخنرانی یک رهبر سیاسی یا یک آهنگ حماسی می‌تواند توسط هزاران کاربر بازتولید شده و در عرض چند ساعت به یک چارچوب روایی استاندارد برای نمایش یک رویداد تبدیل شود. این فرایند به ایجاد «اجتماع‌های تقلیدکننده» منجر می‌شود که به طور جمعی در ساخت و انتشار یک روایت مشارکت می‌کنند (Zulli & Zulli, 2022).

ج) فقدان زمینه و سرعت انتشار: سرعت بالای انتشار محتوا در تیک‌تاک، فرصت راستی‌آزمایی و بررسی منبع را از بین می‌برد. این ویژگی، پلتفرم را به بستری ایده‌آل برای انتشار اطلاعات نادرست تبدیل می‌کند، جایی که یک ویدئوی خارج از زمینه یا کاملاً جعلی می‌تواند به سرعت به عنوان یک واقعیت پذیرفته شود.

۳-۲-۳. حباب‌های فیلتر و قطبی‌سازی افکار عمومی

پیامد مستقیم عملکرد الگوریتم تیک‌تاک، ایجاد «حباب‌های فیلتر» است. این مفهوم که توسط الی پریزر[۳] مطرح شد، بیان می‌کند که الگوریتم‌های شخصی‌ساز، کاربران را در یک جهان اطلاعاتی منحصربه‌فرد محبوس می‌کنند و آن‌ها را از دیدگاه‌های مخالف دور نگه می‌دارند (Pariser, 2011). در بستر یک منازعه، این پدیده به شکل‌گیری «اتاق‌های پژواک»[۴] منجر می‌شود که در آن،

۱. «ویدئوی دو بخشی» معادل قابلیت Duet در تیک‌تاک است.
۲. «وصله‌کردن ویدئو» معادل قابلیت Stitch در تیک‌تاک است.

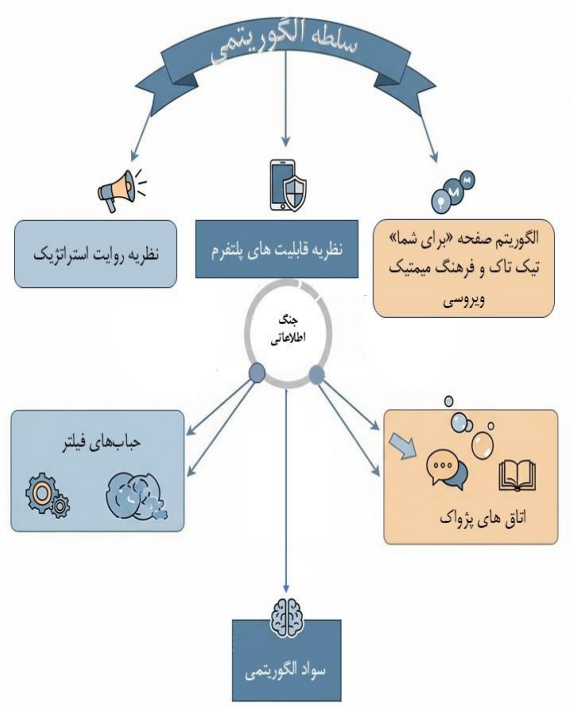
3. Eli Pariser

4. Echo Chambers

روایت یک طرف به طور مداوم تکرار و تقویت شده و روایت طرف مقابل به عنـوان پروپاگانـدای غیرقابل باور معرفی می‌گردد.

این مقاله با استفاده از این ابزارهای مفهومی، نشان خواهد داد که چگونه «تاکتیک تیک‌تـاک» نـه یک پدیده تصادفی، بلکه نتیجه مستقیم و قابل پیش‌بینی طراحی الگوریتمی آن اسـت کـه بـه طـور فعال در شکل‌دهی به درک ما از جنگ‌ها و بحران‌های معاصر مشارکت می‌کند.

شکل ۱. مدل مفهومی- نظری پژوهش (روایت سازی در تیک تاک)



(ترسیم نویسندگان)

٤. روش شناسی پژوهش

٤-١. رویکرد کلی پژوهش

این پژوهش از نوع کیفی و تبیینی است و با بهره‌گیری از مطالعه‌ی موردی طراحی شـده اسـت. تمرکز اصلی آن، واکاوی نقش الگوریتم‌ها و تاکتیک‌های روایی پلتفـرم تیک‌تـاک در جریـان جنـگ دوازده‌روزه میان ایران و اسرائیل است. انتخاب رویکرد کیفی به دلیل ماهیت پدیده؛ یعنـی بازنمـایی

جنگ در رسانه‌های اجتماعی و شکل‌گیری روایت‌های عمومی در بستر دیجیتال، انجام شده است؛ زیرا چنین موضوعی نیازمند تحلیل لایه‌های معنایی، گفتمانی و روایی فراتر از داده‌های آماری صرف است.

۴-۲. جامعه و واحد تحلیل

واحد تحلیل در این تحقیق، محتواها و روایت‌های تولید و بازنشر شده در پلتفرم تیک‌تاک در بازه‌ی زمانی جنگ دوازده‌روزه است. جامعه پژوهش، کلیه داده‌ها، گزارش‌ها و تحلیل‌های مرتبط با نقش تیک‌تاک در این جنگ است که در قالب ویدئوها، تحلیل‌های رسانه‌ای و گزارش‌های ثانویه بازتاب یافته‌اند.

۴-۳. روش و ابزار گردآوری داده‌ها

با توجه به دسترسی محدود به داده‌های خام پلتفرم، پژوهش حاضر عمدتاً بر تحلیل ثانویه استوار است؛ بدین معنا که داده‌های مورد استفاده از طریق گزارش‌های پژوهشی، مقالات رسانه‌ای، تحلیل‌های اندیشکده‌ها، و نمونه‌های مستند از محتوای وایرال‌شده در تیک‌تاک گردآوری و مورد بررسی قرار گرفته‌اند. این روش امکان می‌دهد تا ضمن اتکا به منابع معتبر و موجود، تصویری نسبتاً دقیق از کارکرد الگوریتم‌ها و تاکتیک‌های روایت‌سازی در این پلتفرم به‌دست آید.

۴-۴. روش تحلیل داده‌ها

تحلیل داده‌ها به شیوه‌ی تحلیل محتوای کیفی ـ تفسیری انجام شده است. در این فرایند، داده‌های گردآوری‌شده بر اساس مضامین کلیدی مانند «بازیگری کاربران»، «تکثیر میم‌ها»، «احساسات و بازنمایی‌ها»، و «راهبردهای الگوریتمی» دسته‌بندی و تفسیر شدند. همچنین از رویکرد مقایسه‌ی مضمونی برای نشان دادن الگوهای مشترک و متمایز در روایت‌های منتشرشده استفاده گردید.

۴-۵. اعتبار و روایی

برای افزایش اعتبار یافته‌ها، از مثلث‌سازی[1] منابع استفاده شده است؛ بدین معنا که داده‌ها از منابع متنوعی همچون گزارش‌های رسمی، رسانه‌های معتبر و نمونه‌های واقعی محتوای تیک‌تاک گردآوری و با یکدیگر مقایسه و ارزیابی شده‌اند. همچنین استدلال‌های پژوهش مبتنی بر شفافیت

[1] triangulation

در تفسیر و استناد به شواهد موجود تنظیم شده تا قابلیت اطمینان نتایج افزایش یابد.

۵. یافته‌های پژوهش

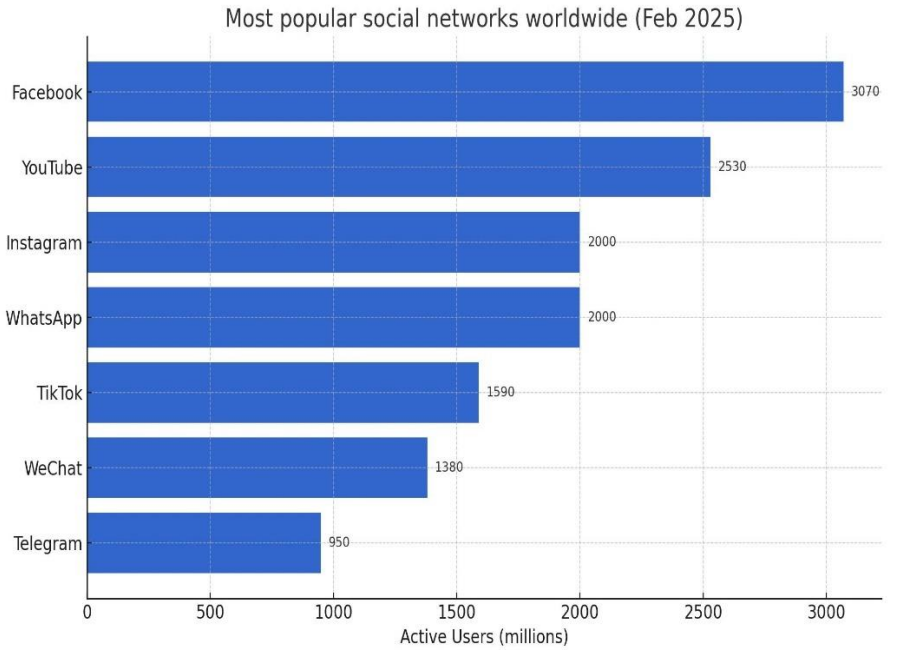
در این بخش، یافته‌های اصلی پژوهش که از تحلیل محتوای کیفی منابع به دست آمده است، ارائه می‌گردد. این یافته‌ها نشان می‌دهد که «تاکتیکِ تیک‌تاک» چگونه به عنوان یک ابزار استراتژیک و تعیین‌کننده در جنگ دوازده‌روزه ایران و اسرائیل عمل کرده است. تحلیل‌ها در دو لایه اصلی سازماندهی شده‌اند: لایه نخست به کالبدشکافی پلتفرم اختصاص دارد و توضیح می‌دهد که چرا معماری الگوریتمی تیک‌تاک، مبتنی بر «گراف محتوا» و احساس‌محوری، آن را به بستری ایده‌آل برای جنگ روایت‌ها تبدیل می‌کند. لایه دوم، به تحلیل تطبیقی عملکرد طرفین می‌پردازد و نشان می‌دهد که ایران و اسرائیل هر یک با چه استراتژی‌های متمایزی برای مشروعیت‌بخشی به اقدامات خود، مشروعیت‌زدایی از رقیب و شکل‌دهی به افکار عمومی جهانی از این قابلیت‌ها بهره جستند. در مجموع، این بخش نشان می‌دهد که منازعه مذکور تنها یک درگیری نظامی نبوده، بلکه یک «جنگ الگوریتمی» تمام‌عیار بوده است.

۵-۱. روندهای تیک‌تاک

وب‌سایت سواکس[1] یک پلتفرم داده‌کاوی و تحقیقاتی است که در زمینه تحلیل داده‌های آنلاین و ارائه آمارهای مرتبط با رسانه‌ها و فناوری فعالیت می‌کند. گزارشی از این وب‌سایت با تیتر «برترین پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی در جهان کدامند؟» تصویری دقیق از میزان کاربران فعال، روند رشد، و جایگاه رقابتی شبکه‌های اجتماعی بزرگ ارائه می‌دهد. تیک‌تاک در سال‌های ۲۰۲۱ و ۲۰۲۲ رشدی انفجاری داشت (به ترتیب ۳۸٪ و ۳۵٫۸٪ در سال). این نرخ رشد از همه رقبای بزرگ بالاتر بود و باعث شد در مدت کوتاهی به جمع اصلی‌ترین شبکه‌های اجتماعی بپیوندد. اما بعد از ۲۰۲۳ سرعت رشد آن کاهش یافت و در ۲۰۲٤ به حدود ٦٫۷٪ رسید. با این حال، این نرخ هنوز بالاتر از پیش‌بینی رشد فیسبوک (۱٫٤٪) است (Soax, 2025).

[1] Soax

نمودار ۱. محبوب ترین شبکه های اجتماعی در جهان در سال ۲۰۲۵



در ۲۰۲٤، این اپلیکیشن با ۸۲۵ میلیون دانلود، پر دانلودترین اپ جهان بود. این یعنی تیک‌تاک هنوز پتانسیل رشد دارد، اما دیگر مثل گذشته با شتاب سرسام‌آور رشد نمی‌کند. فیسبوک و یوتیوب از نظر تعداد کاربر جلوتر هستند، ولی تیک‌تاک در جذب نسل جوان و افزایش نفوذ فرهنگی همچنان برتری نسبی دارد. گروه سنی ۲۵–۳٤ سال بیشترین کاربران جهانی تیک‌تاک را تشکیل می‌دهد (۳۵٫۳٪) و پس از آن ۱۸–۲٤ سال با ۳۰٫۷٪ قرار دارد (Piktochart, 2025).

۲-۵. تیک‌تاک و الگوریتم‌ها

تیک‌تاک، برخلاف پلتفرم‌هایی چون فیسبوک و توییتر که بر پایه «گراف اجتماعی» و شبکه‌هایی شکل‌گرفته‌اند که برای مدت طولانی ساخته شده‌اند، یک معادله جدید ارائه کرده است. در تیک‌تاک، فقط با چند دقیقه مشاهده محتوای کوتاه، الگوریتم می‌تواند با دقت شگفت‌انگیزی علایق فرد را شناسایی کرده و روایت‌هایی را به وی پیشنهاد دهد—بدون نیاز به دنبال‌کردن یا شبکه‌ای از دوستان. این ویژگی، قدرت تیک‌تاک را در هدایت سریع افکار عمومی و اثرگذاری بر روایت‌های لحظه‌ای سیاسی افزایش می‌دهد (Newport, 2022).

تیک‌تاک به‌عنوان یک پلتفرم سرگرمی و مبتنی بر الگوریتم‌های پیشگویانه، یک آرایش جدید

برای تجربه رسانه‌ای تعریف کرده است. الگوریتم تیک‌تاک با قابلیت نمایش سریع و یادگیری سریع از ترجیحات، می‌تواند داستان‌ها و روایت‌های سیاسی را به سرعت فراتر از ساختارهای شبکه‌ای اجتماعی تلقی‌شده بگستراند مخصوصا در لحظات بحرانی مثل رسانه‌ای‌شدن جنگ میدانی (Newport, 2022).

درواقع مزیت رقابتی اصلی تیک‌تاک نسبت به سایر شبکه‌های اجتماعی در دو معیار «وضوح» و «کارایی» نهفته است (Kuchtová, 2020, pp. 21–23). وضوح[1] به معنای سهولت استفاده است؛ یعنی کاربران می‌توانند به‌سرعت درک کنند که برنامه چگونه کار می‌کند و چه دکمه‌ای را باید فشار دهند تا عملکرد دلخواه اجرا شود (p. 20). کارایی[2] نیز به میزان روان بودن و عملکرد صحیح برنامه اشاره دارد؛ بدین معنا که کاربران تیک‌تاک آن را بسیار کارآمد، سریع و دقیق در اجرای دستورات تجربه کرده‌اند (p. 23). این دو عامل، به‌عنوان بخشی از ویژگی‌های رابط کاربری، تفاوت اصلی تیک‌تاک با سایر پلتفرم‌ها را شکل می‌دهند و علت اصلی جذابیت و برتری آن محسوب می‌شوند.

همچنین نیویورک‌تایمز در مقاله‌ای توضیح می‌دهد که الگوریتم تیک‌تاک با چهار هدف اصلی طراحی شده است: «ارزش کاربر»، «ارزش بلندمدت کاربر»، «ارزش خالق محتوا» و «ارزش پلتفرم». اسناد داخلی تیک‌تاک نشان می‌دهد این الگوریتم نه‌تنها بر لایک یا دنبال‌کردن تمرکز دارد، بلکه حتی نشانه‌های جزئی‌تری مانند مدت زمانی که کاربر روی یک ویدئو مکث می‌کند یا بازپخش دوباره‌ی محتوا را نیز در نظر می‌گیرد. این دقت بالا به تیک‌تاک امکان می‌دهد تجربه‌ای شخصی‌سازی‌شده‌تر از سایر شبکه‌های اجتماعی ارائه دهد. بنابراین، همین رویکرد است که باعث می‌شود بسیاری تیک‌تاک را «سرگرم‌کننده» و در عین حال «اعتیادآور» بدانند؛ زیرا سیستم به‌سرعت از علائم کوچک علاقه یا بی‌حوصلگی کاربران یاد می‌گیرد و محتوای تازه‌ای نمایش می‌دهد که مانع از ترک کردن اپلیکیشن می‌شود (Smith, 2021).

برخلاف فیسبوک یا اینستاگرام که در آن‌ها عمدتاً محتوای حساب‌های دنبال‌شده نمایش داده می‌شود، در تیک‌تاک نفوذ «الگوریتم توصیه‌گر بسیار شدیدتر است». این الگوریتم از طریق صفحه «برای شما»، کاربران را در یک چرخه مصرف محتوای بی‌پایان قرار می‌دهد که از آن با عنوان «اثر

[1]. Clarity
[2]. Efficiency

بی‌حس‌کننده[1] یاد می‌شود؛ وضعیتی که در آن کاربران برای مدتی طولانی بدون آنکه کاملاً آگاه باشند، محتوا مصرف می‌کنند (Vázquez-Herrero et al., 2020, p. 6).

در نتیجه، رسانه‌های خبری برای دستیابی به مخاطبان جوان، ناچار به پذیرش و انطباق با «منطق تیک‌تاک» شده‌اند. این منطق، محیطی را تعریف می‌کند که در آن، مصرف اخبار به صورت «اتفاقی و غیرمستقیم» صورت می‌گیرد و موفقیت محتوا بیش از هر چیز به «ویروسی شدن» و «واسطه‌گری فناوری» از طریق الگوریتم بستگی دارد. پویایی تیک‌تاک توسط سه عنصر کلیدی تعریف می‌شود: «توصیه‌های الگوریتمی، هشتگ‌های ترند، و چالش‌ها» (Vázquez-Herrero et al., 2020).

بنابراین، تیک‌تاک نه‌تنها یک شبکه‌ی اجتماعی سرگرمی، بلکه یک بازیگر مرکزی در جنگ‌های اطلاعاتی و هیبریدی است. این پلتفرم به دلیل الگوریتم منحصربه‌فردش، محتوای کوتاه و احساسی را برجسته می‌کند و همین امر باعث می‌شود روایت‌های تصویری و انسانی از پدیده‌های جنگی خیلی سریع‌تر از گزارش‌های رسانه‌های سنتی در افکار عمومی تثبیت شوند (Jing, 2024, p. 5). ویژگی‌هایی مثل سرعت انتشار، دسترسی آسان، و اعتماد بیشتر نسل جوان به روایت‌های دست‌اول نسبت به رسانه‌های رسمی، موقعیت تیک‌تاک را به‌عنوان یک میدان نبرد روایت‌ها تقویت کرده است (Jing, 2024, pp. 5–6). علاوه بر این، اینفلوئنسرها با ساده‌سازی موضوعات پیچیده و روایت‌های شخصی، نقشی مشابه رسانه‌های جریان اصلی در شکل‌دهی افکار عمومی پیدا کرده‌اند (Jing, 2024, p. 6).

جدول ۱. نقش تیک‌تاک در روایت‌سازی جنگ‌های هیبریدی (Jing, 2024)

بُعد کلیدی	توضیح
میدان نبرد روایت‌ها	تیک‌تاک به عرصه‌ای تبدیل شده که در آن گروه‌های مختلف تلاش می‌کنند روایت خود را غالب کنند. این نبرد نمادین افکار عمومی جهانی را هدف می‌گیرد.
الگوریتم و احساسات	الگوریتم تیک‌تاک محتوای تصویری و احساسی را اولویت می‌دهد؛ در نتیجه روایت‌های انسانی و عاطفی به‌سرعت وایرال می‌شوند.
تغییر الگوی مصرف خبر	نسل جوان ترجیح می‌دهد رویدادهای جنگی را از طریق روایت‌های

[1]. Anaesthetic Effect

	شخصی و ویدیوهای کوتاه دنبال کند، نه رسانه‌های سنتی.
نقش اینفلوئنسرها	اینفلوئنسرها با محتوای شخصی و ساده‌فهم به انتقال روایت‌ها کمک می‌کنند و در بسیاری موارد اعتماد بیشتری جلب می‌کنند.
سرعت و گستره انتشار	انتشار محتوا در تیک‌تاک تقریباً آنی و با پوشش جهانی است، درحالی‌که رسانه‌های سنتی چرخه‌ی تأیید و انتشار طولانی دارند.
ضعف رسانه‌های سنتی	رسانه‌های سنتی به دلیل وابستگی به سیاست‌های سردبیری و منافع تجاری محدودیت دارند و در مقایسه با تیک‌تاک کند عمل می‌کنند.

در حقیقت، نقطه‌ی تمایز اصلی تیک‌تاک نسبت به رقبایی مثل اینستاگرام و یوتیوب، ترکیب الگوریتم بسیار دقیق با فرمت ویدیوی کوتاه است؛ چیزی که باعث جذب گسترده‌ی نسل جوان و ایجاد یک «چرخه‌ی موفقیت» شده است.

شکل ۲. چرخه موفقیت در پلتفرم تیک تاک



تیک‌تاک نماینده یک دگرگونی بنیادین و ظهور «نسل دوم رسانه‌های اجتماعی» است که منطق عملکرد آن با پلتفرم‌های نسل اول مانند فیسبوک تفاوت ماهوی دارد. این تحول در گذار از «اجتماعات شبکه‌ای[1]» به «اجتماعات خوشه‌ای[2]» خلاصه می‌شود (Gerbaudo, 2024, p. 1). پلتفرم‌های نسل اول بر اساس منطق «شبکه‌سازی اجتماعی» عمل می‌کردند؛ در این مدل، محتوایی که کاربر مشاهده می‌کرد، عمدتاً محصول ارتباطات صریح او در قالب «گراف اجتماعی» بود، یعنی کسانی که دنبال کرده یا با آن‌ها دوست بود. در مقابل، تیک‌تاک بر مبنای «خوشه‌بندی علایق اجتماعی[3]» کار می‌کند و «مجموعه‌های» آماری از کاربران می‌سازد که نه بر اساس ارتباطات فردی، بلکه بر پایه شباهت در سلیقه و رفتار آنلاین به هم متصل می‌شوند (Gerbaudo, 2024, p. 1, 3). این تغییر، به معنای حرکتی استراتژیک از یک مدل «انسان‌محور» به یک مدل کاملاً «محتوامحور» است (Gerbaudo, 2024, Table 1 on p. 5).

[1]. Networked Publics
[2]. Clustered Publics
[3]. Social Interest Clustering

جدول ۲. دگرگونی در نسل دوم شبکه های اجتماعی

ویژگی	نسل اول	نسل دوم
بازه زمانی	حدود ۲۰۰٤–۲۰۱٤	حدود ۲۰۱۵–۲۰۲٤
نمونه‌ها	فیسبوک، لینکدین، ویژگی‌های شبکه‌ای در اینستاگرام و توییتر	موزیکالی، تیک‌تاک، بیلی‌بیلی، ریلز اینستاگرام، فیسبوک/توییتر تیک‌تاکی‌شده
منطق پلتفرم	شبکه‌سازی اجتماعی	خوشه‌بندی اجتماعی
دسته‌بندی جمعی	شبکه‌ها، گراف‌ها	خوشه‌ها، کلاس‌ها، گروه‌ها، همسایگی‌ها
تمرکز پلتفرم	بر محور افراد	بر محور محتوا/آیتم
رابطه با دیگران	دوستان و فالوورها	همسایه‌ها
سیگنال‌های عضویت	صریح (دوست شدن، دنبال کردن)	عمدتاً ضمنی (زمان تماشا، تعاملات)
میزان شفافیت	قابل مشاهده	مبهم و ناپیدا

این معماری محتوامحور، قدرت خود را از صفحه «برای شما» می‌گیرد که در آن، الگوریتم به محتوا پاداش می‌دهد و نه لزوماً به اعتبار یا تعداد دنبال‌کنندگان یک حساب کاربری. «در یک جامعه محتوامحور [مانند تیک‌تاک]، محتوا از افراد مهم‌تر است» و الگوریتم «کاربران را به تعامل با محتوا ترغیب می‌کند، نه با تولیدکنندگان محتوا یا دوستان» (cited in Gerbaudo, 2024, p. 14).

این تغییرات صرفاً یک تغییر فنی در الگوریتم‌ها نیست، بلکه پیامدهای اجتماعی و سیاسی گسترده‌ای دارد. سه پیامد اصلی این تحول شامل غیرشخصی شدن تجربه آنلاین، تاریک و غیرشفاف شدن منطق ارتباطی، و قطبی‌سازی فضای عمومی است.

جدول ۳. پیامدهای تغییرات فنی در الگوریتم های تیک تاک

قطبی‌سازی و تکه‌تکه شدن عمومی	تاریک و غیرشفاف بودن خوشه‌ها	غیرشخصی شدن تجربه آنلاین
خوشه‌ها بیشتر به شکل‌گیری گروه‌های کوچک و تخصصی دامن می‌زنند. نتیجه این است که کاربران در فضاهای بسته و محدود باقی می‌مانند و فرصت گفت‌وگوی گسترده و مشترک میان آن‌ها کمتر می‌شود.	کاربران نمی‌دانند دقیقاً عضو چه خوشه‌ای هستند یا بر چه اساسی در آن قرار گرفته‌اند. الگوریتم‌ها به‌عنوان «جعبه سیاه» عمل می‌کنند و امکان کنترل یا دیدن منطق دسته‌بندی را به کاربر نمی‌دهند.	روابط انسانی و شبکه‌ای کم‌رنگ می‌شود؛ کاربرها بیشتر بر اساس رفتار آماری و شباهت در مصرف محتوا گروه‌بندی می‌شوند، نه ارتباطات شخصی. این باعث می‌شود تجربه کاربر فردی‌تر و منزوی‌تر شود.

۳-۵. تیک تاک بستری ایده‌آل برای جنگ روایت‌ها

پژوهش تجربی و گسترده لی و همکاران (Li et al., 2025) با تحلیل داده‌های کلان، وجود «اتاق‌های پژواک سیاسی»[1] را در تیک‌تاک به اثبات می‌رساند. یافته‌های آن‌ها نشان می‌دهد که کاربران به صورت سیستماتیک در معرض محتواهایی قرار می‌گیرند که با نگرش‌های سیاسی پیشین آن‌ها سازگار است و این امر به شکل‌گیری خوشه‌های شبکه‌ای همگن از نظر سیاسی منجر می‌شود (Li et al., 2025, p. 1).

یکی از یافته‌های کلیدی این پژوهش که برای درک تاکتیک‌های روایی اهمیت دارد، این است که شبکه‌های ایدئولوژیک رادیکال (چه چپ و چه راست)، اگرچه دنبال‌کنندگان و بازدیدکنندگان کمتری جذب می‌کنند، اما نرخ «تعامل فعال»[2] بسیار بالاتری در قالب کامنت و اشتراک‌گذاری به دست می‌آورند (Li et al., 2025, pp. 2, 12). این موضوع نشان می‌دهد که محتوای افراطی،

[1]. Political Echo Chambers
[2]. Active Engagement

یک مخاطب کوچکتر اما بسیار درگیر و باانگیزه را پرورش می‌دهد که به جای مصرف منفعلانه، به صورت فعال در توزیع و تقویت آن روایت مشارکت می‌کند.

مهم‌تر از آن، این مقاله مکانیسم یک «حلقه بازخورد خود-تقویت‌کننده»[1] را شناسایی می‌کند که هسته اصلی «تاکتیکِ تیک‌تاک» را تشکیل می‌دهد. این چرخه از این قرار است: اولاً، کاربرانی که دارای گرایش‌های ایدئولوژیک افراطی‌تری هستند، تمایل بیشتری به تولید و انتشار محتوای سیاسی دارند (Li et al., 2025, p. 16). ثانیاً، بازخورد اجتماعی مثبت (لایک، کامنت و اشتراک‌گذاری) به عنوان یک «تقویت‌کننده اجتماعی» عمل کرده و این کاربران را به ادامه تولید محتوای مشابه ترغیب می‌کند (Li et al., 2025, p. 5).

در نهایت، الگوریتم تیک‌تاک با اولویت‌بندی این ویدیوهای پرتعامل، دیده‌شدن آن‌ها را از طریق صفحه «برای شما» افزایش داده و باعث تولید تعامل بیشتر می‌شود. به این ترتیب، تیک‌تاک اتاق‌های پژواک را هم از طریق «مکانیسم‌های ساختاری» (خوشه‌بندی شبکه) و هم از طریق «مکانیسم‌های رفتاری» (بازخورد تعاملی) تقویت می‌کند (Li et al., 2025, p. 17).

٤-٥. بازتاب جنگ ۱۲روزه اسرائیل و ایران در رسانه‌های اجتماعی

در منازعات مدرن، از جمله درگیری‌های خاورمیانه، میدان نبرد اطلاعاتی به‌طور فزاینده‌ای توسط الگوریتم‌های پلتفرم‌های اجتماعی شکل می‌گیرد؛ الگوریتم‌هایی که نه‌تنها محتوای در دسترس کاربر را انتخاب می‌کنند، بلکه به‌صورت پویا شدت و گستره انتشار روایت‌ها را کنترل می‌نمایند. در چنین چارچوبی، طرف‌های درگیر می‌توانند با طراحی محتوای همسو با منطق جذابیتِ الگوریتم، از این زیرساخت برای هدایت افکار عمومی استفاده کنند. این مکانیسم، یک «قدرت نرم الگوریتمی» ایجاد می‌کند که قادر است با حذف تدریجی دیدگاه‌های متضاد و برجسته‌سازی مکرر مضامین خاص، درک عمومی از واقعیت را بازتعریف کند. چنین فرایندی به بازیگران این امکان را می‌دهد تا در بحبوحه بحران‌ها، میدان روایت را عملاً در کنترل خود بگیرند و روایت‌های رقیب را به حاشیه برانند (Qatrani, 2025, pp. 10-11).

در جریان رویارویی نظامی بین ایران و اسرائیل در ژوئن ۲۰۲۵، هم‌زمان با پیچیدگی‌های مقابله در میدان، صحنه رسانه‌ای نیز به صحنه‌ای حیاتی تبدیل شد، جایی که هر دو طرف برای کنترل روایت، تأثیرگذاری بر افکار عمومی بین‌المللی و تقویت انسجام داخلی خود، وارد جنگ رسانه‌ای

[1]. Self-Reinforcing Feedback Loop

شدند. این نبرد رسانه‌ای به‌مراتب تعیین‌کننده‌تر از تقابل فیزیکی است، چرا که هر بازیگر با بهره‌گیری از تمامی تکنیک‌های تبلیغات مدرن، وارد میدان نبرد روایت‌ها شده است (Ibrahim, 2025).

به طور کلی، رسانه‌های اجتماعی در روابط پیچیده ایران و اسرائیل دو نقش متضاد ایفا می‌کنند: از یک‌سو پلتفرم‌هایی مانند اینستاگرام، تلگرام و ایکس به‌عنوان «پل‌هایی دیجیتال» میان جوانان دو کشور عمل می‌کنند؛ اما از سوی دیگر همین فضاها میدان‌هایی سایه‌افکن برای جاسوسی، جنگ سایبری و نبرد ذهنی در عرصه ایدئولوژیک به‌حساب می‌آیند. این پیچیدگی رسانه‌ای، عرصه‌ای را به وجود آورده که در آن فناوری‌های اطلاعاتی بیش از سابق در شکل‌دهی به روابط سیاسی ایفای نقش می‌کنند (UCLA Nazarian Center, 2025).

۱-٤-۵. روایت سازی ایران در تیک تاک

روایت رسانه‌ای ایران در جنگ دوازده‌روزه بر نمایش «مقاومت حق‌طلبانه در برابر تجاوز خارجی» بنا شده است (Ibrahim, 2025, lines L14–L15). رسانه‌های دولتی مانند پرس‌تی‌وی[1] و العالم[2] به‌طور پیوسته گزارش‌هایی منتشر می‌کنند که در آن‌ها، مقاومت ایرانی، رنج غیرنظامیان در اثر حملات اسرائیلی، و وعده انتقام حتمی برجسته می‌شوند. چارچوب اخلاقی روایت نیز روشن است: ایران به‌عنوان قربانی، اسرائیل به‌عنوان ظلم‌گر، و غرب به‌عنوان هم‌دست تصویر می‌شود (Ibrahim, 2025).

مطابق گزارش مرکز بین‌المللی مقابله با تروریسم، ایران پس از حملات اسرائیل به تأسیسات هسته‌ای و نظامی در ژوئن ۲۰۲۵، به شکل چشمگیری استفاده از تیک‌تاک را در کارزار جنگ اطلاعاتی خود افزایش داد و با بهره‌گیری از محتوای تولیدشده توسط هوش مصنوعی در چند زبان، تلاش کرد همزمان وجهه اسرائیل را در سطح داخلی و جهانی تضعیف و تصویری از قدرت و برتری اخلاقی خود ارائه کند (Haberfeld & Azani, 2025, p. 4). انتخاب تیک‌تاک به‌عنوان بستر اصلی، ناشی از گستره جهانی، محبوبیت میان جوانان و الگوریتمی است که محتوای بصری و هیجانی را سریع‌تر منتشر می‌کند (Haberfeld & Azani, 2025, p. 4).

[1]. Press TV
[2]. Al-Alam

جدول ٤. اقدامات ایران در جنگ ۱۲ روزه در تیک تاک

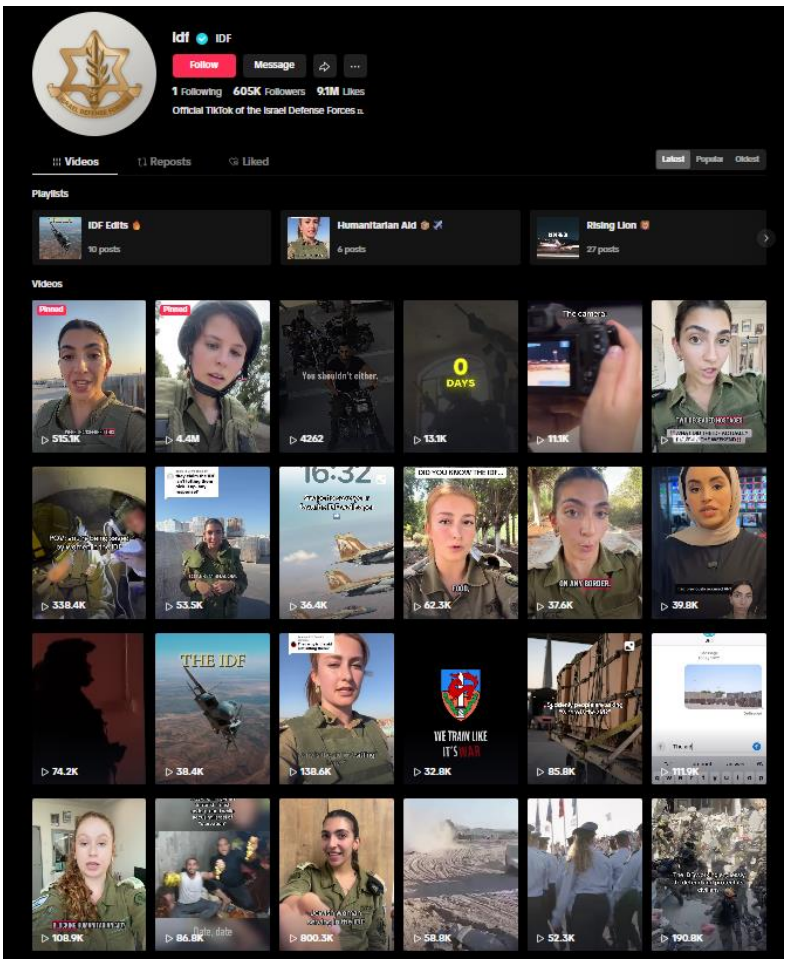
مرحله	اقدام ایران در تیک‌تاک	توضیح
۱	راه‌اندازی کمپین تیک‌تاک پس از حملات ۱۲ ژوئن ۲۰۲۵	آغاز انتشار محتوای چندزبانه تولیدشده توسط هوش مصنوعی علیه اسرائیل
۲	استفاده از ویژگی‌های الگوریتم تیک‌تاک	تمرکز بر محتوای بصری و هیجان‌برانگیز که به‌سرعت وایرال می‌شود
۳	ایجاد روایات قدرت و برتری اخلاقی	محتوای تمسخر رهبران اسرائیل و نمایش قدرت ایران
٤	القای سلطه نظامی و موفقیت حملات	ویدئوهای روزانه با عنوان «حمله ایران به اسرائیل امروز»

این کمپین شامل چند خط روایی اصلی بود: القای ویرانی گسترده، تمسخر رهبران اسرائیل، نمایش سلطه نظامی ایران و انتشار مداوم ویدئوهای حملات روزانه (Haberfeld & Azani, 2025, pp. 4–7).

۲-٤-۵. روایت سازی اسرائیل در تیک تاک

پلتفرم تیک‌تاک حضور قابل توجهی در جامعه اسرائیل دارد و بر اساس گزارش کمیته فرعی کمیسیون امور خارجی و دفاعی کنست، بیش از ٤ میلیون اسرائیلی از این اپلیکیشن استفاده می‌کنند. علاوه بر استفاده گسترده شهروندان، نهادهای رسمی دولتی نیز حضور فعالی در این فضا دارند و در این میان، ارتش اسرائیل و وزارت امور خارجه به عنوان پیشروترین نهادها از نظر تعداد دنبال‌کننده در تیک‌تاک شناخته می‌شوند (Israeli Knesset, 2023, p. 9).

تصویر ۱. حساب رسمی و تأییدشده ارتش اسرائیل در تیک‌تاک



ارتش اسرائیل حساب رسمی خود در این پلتفرم را با بیش از ۶۰۰ هـزار دنبال‌کننـده دارد و در آن ترکیبی از ویدئوهای سبک و ویدئوهای رزمی، از جمله فعالیت واحدهای ویژه، منتشـر می‌کنـد. هدف از این حضور، همان‌طور که پژوهشگران هشـدار داده‌انـد، نمـایش قـدرت نظـامی در قـالبی جوان‌پسند و جذاب برای مخاطبان جهانی است؛ با این حـال، کارشناسـان امنیـت سـایبری توصـیه کرده‌اند که استفاده از این پلتفرم باید با احتیاط و تنها از طریق دستگاه‌های ایزوله‌شده انجام شـود تـا خطر نشت اطلاعات کاهش یابد (Dayan, 2024, p. 104).

این آمار نشان‌دهنده اهمیت استراتژیک تیک‌تـاک بـرای نهادهـای امنیتـی و دولتـی اسـرائیل بـه منظور تعامل با جامعه و تأثیرگذاری بر افکـار عمـومی اسـت (Israeli Knesset, 2023, p. 9).

همچنین الجزیره، رویکرد نیروهای دفاعی اسرائیل در تیک‌تاک را رویکردی مشابه اینفلوئنسرها می‌داند: استفاده از موسیقی پاپ، هشتگ‌های محبوب و بازی‌های تعاملی برای انسان‌سازی تصویر ارتش و جذاب‌سازی برای مخاطب عام. این رویکرد همچنین شامل حضور سربازان زن در ویدیوهای حساب کاربری ارتش در تیک‌تاک است (Seavon, 2021).

برای مثال، سربازان با یونیفرم نظامی و گاهی در کنار تجهیزات جنگی، در ویدیوهایی کوتاه به رقص و همخوانی با آهنگ‌های پرطرفدار مشغول می‌شوند. یکی از چهره‌های برجسته این جریان، «ناتالیا فادیف»[1]، سرباز فعال در یگان سگ‌های ارتش است که با بیش از یک میلیون دنبال‌کننده، ویدیوهایی از رقص با سگ نظامی خود یا نمایش سلاح‌ها با چاشنی طنز منتشر می‌کند. شخص دیگری به نام «یائل دری»[2] نیز با بیش از ۱٫۳ میلیون دنبال‌کننده، محتوایی مشابه تولید می‌کند که در آن، زندگی نظامی به شکلی جذاب و عادی‌شده به تصویر کشیده می‌شود. این ویدیوها، که اغلب پیام‌های کلیدی ارتش اسرائیل را تکرار می‌کنند، به سرعت در میان میلیون‌ها کاربر پخش می‌شوند (Stefanello, 2021).

این راهبرد «انسانی‌سازی» به عنوان نوعی «شستشو» شناخته می‌شود؛ به این معنی که با ایجاد یک «تصویر» تمیز و خوش‌نما، تلاش می‌کند تا واقعیت اقدامات نظامی را از نظر دور نگه دارد (Garnett, 2015).

تصویر ۲. حضور دختران با یونیفورم نظامی در پست‌های حساب کاربری ارتش اسرائیل



[1] Natalia Fadeev
[2] Yael Deri

علاوه بر حساب‌های رسمی، سربازان زن از حساب‌های شخصی خود نیز برای دفاع از اقدامات اسرائیل استفاده می‌کنند. حتی یک آژانس بازاریابی در رسانه‌های اجتماعی وجود دارد که بر روی کهنه‌سربازان جوان و جذاب ارتش اسرائیل با تمرکز بر اسلحه و نظامی‌گری فعالیت می‌کند. به گفته دیوید پاتریکاراکوس، خبرنگار جنگی، استفاده از زنان جوان و جذاب در ویدیوها راهی برای متمایز ساختن خود از دشمن در چشم جهانیان است (Duggan, 2023).

مشخصاً و در جنگ ۱۲ روزه با ایران، یکی از نمونه‌های قابل‌توجه عملیات روانی اسرائیلی‌ها در تیک‌تاک، این بود که کاربران اسرائیلی یک مجری تلویزیونی ایرانی (سحر امامی) را که پخش زنده‌اش هنگام بمباران اسرائیلی قطع شد، تقلید و مسخره کردند. آن‌ها با بازسازی لباس و واکنش او ویدئوهایی ساختند که به‌سرعت وایرال شد. برخی از منتقدان این اقدام را «جشنی نفرت‌انگیز برای جنایات جنگی» توصیف کردند. این نمونه نشان می‌دهد چگونه رسانه‌های اجتماعی می‌توانند برای غیرانسانی‌سازی دشمن و تبدیل لحظه‌ای از خشونت و هرج‌ومرج به یک «میم» طنزآلود به‌کار روند (Al Jazeera, 2025).

این رویکرد با سازوکار الگوریتم تیک‌تاک همسویی کاملی دارد. الگوریتم این پلتفرم به گونه‌ای طراحی شده که محتوای سرگرم‌کننده و جذاب، مانند رقص و موسیقی، را بر محتوای مستند و خشونت‌آمیز که واقعیت‌های جنگ را نشان می‌دهد، ترجیح می‌دهد. در نتیجه، ویدیوی رقص یک سرباز مسلح شانس بسیار بیشتری برای وایرال شدن دارد تا ویدیویی که جنبه‌های خشن درگیری را به تصویر می‌کشد. این سازوکار به «عادی‌سازی» و حتی ستایش نظامی‌گری کمک کرده و تصویری کاملاً ویرایش‌شده از جنگ ارائه می‌دهد که مخاطب عام به راحتی با آن ارتباط برقرار می‌کند. علاوه بر این، دولت اسرائیل به طور مستقیم برای کنترل محتوا نیز تلاش می‌کند؛ به عنوان یک نمونه مشخص، دادستانی کل اسرائیل از تیک‌تاک درخواست حذف بیش از هزار پست را کرد و این پلتفرم با ۸۹ درصد این درخواست‌ها موافقت نمود و پست‌ها را حذف کرد (Stefanello, 2021).

فراتر از ترندهای تمسخرآمیز، برخی حساب‌های طرفدار اسرائیل در شبکه‌های اجتماعی مثل تیک‌تاک، ایکس و اینستاگرام ویدئوهایی مصنوعی از تظاهرات در تهران منتشر کردند و به دروغ ادعا می‌کردند که این ویدیوها نشان‌دهنده نارضایتی مردم از حاکمیت است. یکی از این ویدئوها حتی ادعا می‌کرد که ایرانیان در خیابان‌ها شعار «ما عاشق اسرائیل هستیم» سر می‌دهند. هدف از

انتشار این محتوا، ایجاد این تصور بود که مردم ایـران از عملیات‌هـای اسـرائیل حمایـت می‌کننـد و می‌خواهند حکومت‌شان سرنگون شود (Camilli, 2025).

تصویر ۳. یک حساب کاربری با انتشار ویدئویی جعلی به دروغ ادعا می‌کند که مردم ایران مخالف حکومت خود و حامی اسرائیل هستند.



نتیجه‌گیری

این پـژوهش بـه واکـاوی ایـن پرسـش پرداخـت کـه «تاکتیـکِ تیک‌تـاک» چگونـه در جنـگ دوازده‌روزه ایران و اسرائیل برای مهندسی روایت‌ها و تأثیرگذاری بر درک عمـومی بـه کـار گرفتـه شد. یافته‌های این تحقیق به وضوح نشان می‌دهد که تیک‌تاک در این منازعه، نه یک بسـتر ارتبـاطی خنثی، بلکه یک میدان نبرد اطلاعاتی استراتژیک و تعیین‌کننده بود. پاسخ به پرسش اصـلی پـژوهش آشکار می‌سازد که هـر دو طـرف درگیـر، بـا درک عمیـق از معمـاری الگـوریتمی ایـن پلتفـرم، از قابلیت‌های منحصربه‌فرد آن برای پیشبرد اهداف نظامی و سیاسی خود بهره‌برداری کردند. «تاکتیـک تیک‌تاک» به عنوان یک ابزار فعال، بـه هـر دو طـرف اجـازه داد تـا بـا دور زدن رسـانه‌های سـنتی، روایت‌های خود را به صورت مستقیم در افکار عمومی، به‌ویژه در میان نسل جوان، تزریـق کـرده و نبرد بر سر مشروعیت را به سطح جدیدی ارتقا دهند. درواقـع، نسـل جـوان‌تر بـه طـور فزاینـده‌ای

ترجیح می‌دهد خبر را از طریق روایت‌های شخصی و کوتاه در تیک‌تاک دنبال کند، نه از رسانه‌های سنتی. این امر، اینفلوئنسرها را به بازیگران کلیدی در شکل‌دهی افکار عمومی تبدیل کرده است.

یافته‌های این پژوهش، فرضیه اصلی مقاله را تأیید می‌کند؛ مبنی بر اینکه الگوریتم تیک‌تاک با اولویت‌بخشی ذاتی به محتوای احساس‌محور، تکان‌دهنده و ساده‌سازی‌شده، به صورت فعال در خدمت شکل‌دهی به روایت جنگ قرار گرفت.

جدول۵. تحلیل تطبیقی روایت‌سازی اسرائیل و ایران در تیک‌تاک درجنگ ۱۲روزه

تاکتیک / ویژگی الگوریتم	شرح کاربرد	مثال / نتیجه
تشکیل اتاق‌های پژواک	الگوریتم کاربران را به سمت محتوایی سوق می‌دهد که با دیدگاه‌های سیاسی یا افراطی آن‌ها همخوانی دارد؛ اطلاعات بدون دیدگاه مخالف تقویت می‌شوند و تعصب تأییدی افزایش می‌یابد.	روایت‌های طرفدار اسرائیل و ایران در میان مخاطبان هدف هر طرف تقویت شد.
افزایش تعامل از طریق تحریک احساسات	محتوایی که احساسات شدید مانند عصبانیت، ترس، غم یا طنز ایجاد می‌کند، به سرعت پخش می‌شود.	کمپین‌هایی مانند ترند تمسخر مجری تلویزیون ایرانی توانستند مخاطبان گسترده‌تری جذب کنند. روایت «شکست» گنبد آهنین، سیستم دفاع موشکی اسرائیل نیز در طرف دیگر جنگ تعاملات را بالا برد.
بهره‌برداری از محتوای تولیدی کاربران	الگوریتم اولویت بیشتری به محتوای کاربران عادی و اینفلوئنسرها می‌دهد؛ تجربه‌های شخصی به محتوای ویروسی تبدیل می‌شوند.	کمپین‌های «انسانی‌سازی» ارتش اسرائیل با نمایش سربازان اسرائیلی به عنوان افراد عادی تقویت شد؛ ایجاد «برند» برای ارتش و دور نگه داشتن واقعیت اقدامات نظامی.

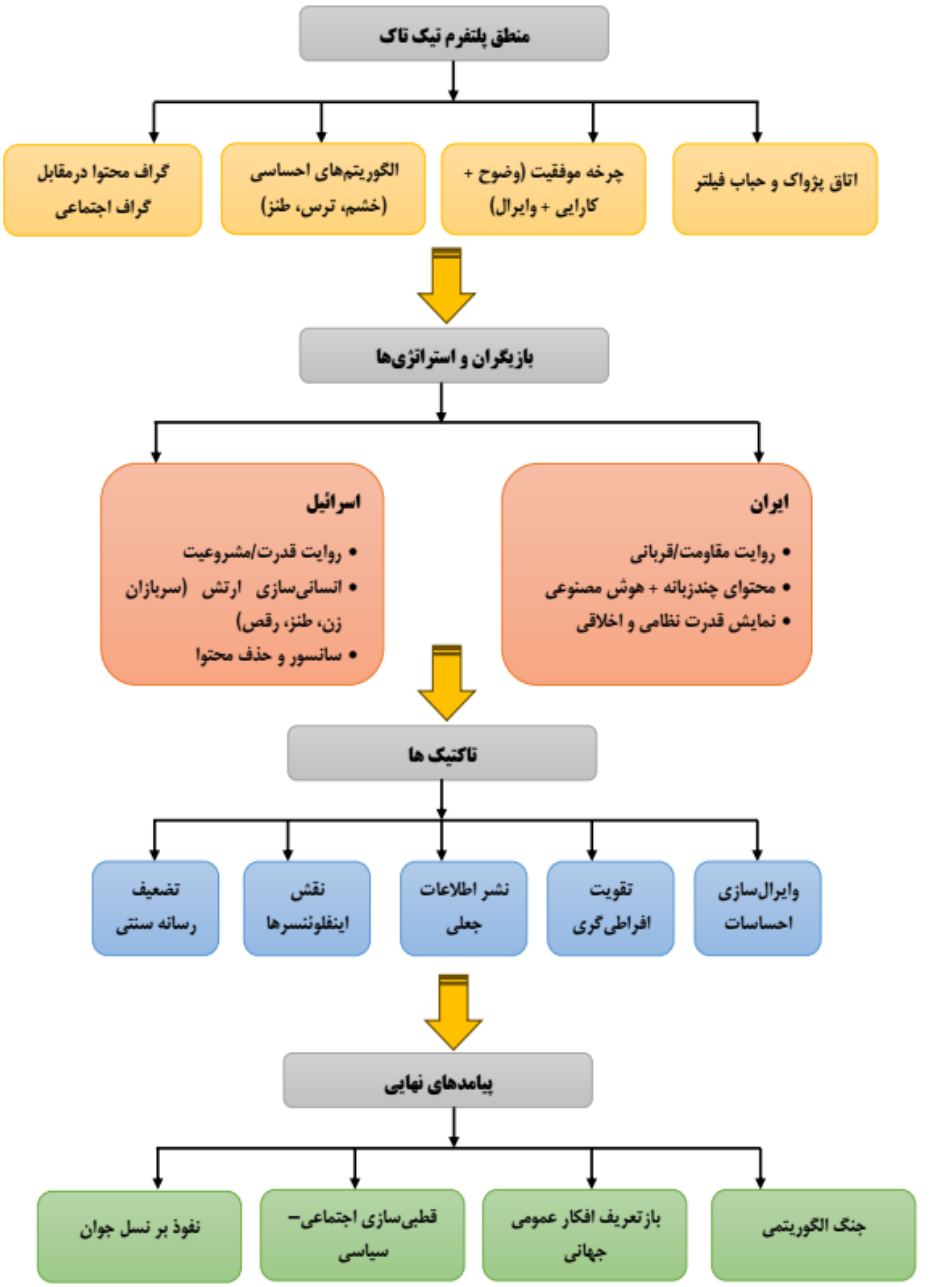
تشدید اطلاعات نادرست	سرعت انتشار اطلاعات نادرست بالا است؛ انتشار محتوای تولید شده توسط هوش مصنوعی و ویدئوهای جعلی در مقیاس صنعتی.	انتشار ویدئوهای جعلی از تظاهرات در تهران یا حمله به زندان اوین؛ ایجاد «آلودگی اطلاعاتی» و دشوار کردن تشخیص حقیقت از دروغ. در طرف مقابل، تصاویر ساخته‌شده توسط حساب‌های کاربران حامی ایران در تقویت ادعای سرنگونی جنگنده‌های اف-۳۵ دست‌به‌دست می‌شد.

ایران و اسرائیل، هر یک با استراتژی‌های متمایزی از «تاکتیک تیک‌تاک» بهره جستند. تحلیل اثربخشی این استراتژی‌ها نتایج متفاوتی را نشان می‌دهد. در حالی که عملیات‌های اطلاعاتی ممکن است اختلالات کوتاه‌مدت و اثرات روانی ایجاد کرده باشند ، اما از نظر نظامی تعیین‌کننده نبودند. ارزش این عملیات‌ها در «شکل‌دهی و تقویت محیط اطلاعاتی» بود تا در دستیابی به «دستاوردهای نظامی معنادار». این حملات عمدتاً بر غیرنظامیان عادی در هر دو کشور تأثیر گذاشت. با این حال، هر دو استراتژی در یک نقطه مشترک بودند: تقلیل واقعیت‌های پیچیده جنگ به ویدیوهای کوتاه و قابل وایرال شدن.

این پژوهش پیامدهای گسترده‌تری برای درک منازعات معاصر دارد. «جنگ الگوریتمی» دیگر یک مفهوم آینده‌نگرانه نیست، بلکه یک واقعیت کنونی است که در آن پلتفرم‌های اجتماعی مانند تیک‌تاک به بازیگران ژئوپلیتیک تبدیل شده‌اند. این امر ضرورت بازنگری در مفهوم «سواد رسانه‌ای» را دوچندان می‌کند؛ در عصر جدید، شهروندان علاوه بر سواد رسانه‌ای سنتی، نیازمند «سواد الگوریتمی» هستند تا بتوانند تأثیرات پنهان معماری پلتفرم‌ها بر درک خود از جهان را شناسایی و تحلیل کنند.

برای پلتفرم‌ها، از جمله تیک‌تاک، سرمایه‌گذاری در ابزارهای تشخیص بهتر محتوای تولید شده توسط هوش مصنوعی و عملیات‌های نفوذی هماهنگ حیاتی است. این پلتفرم‌ها باید سیاست‌های تعدیل محتوای شفاف و بی‌طرفی سیاسی را ایجاد کنند تا در برابر فشار بازیگران دولتی مقاومت نمایند و از تبدیل شدن به ابزاری برای جنگ‌های نیابتی اطلاعاتی جلوگیری کنند.

شکل ۳. مدل تحلیلی کلان پژوهش (ترسیم نویسندگان)



تضاد منافع

این مقاله مشمول هیچ گونه تعارض منافع نیست.

اصول اخلاقی

نویسندگان در انتشار این مقاله، به طور کامل از اخلاق نشر، ازجمله سرقت ادبی، سوء رفتار، جعل داده ها یا ارسال و انتشار دوگانه پرهیز داشته‌اند؛ منفعت تجاری در این راستا وجود ندارد. این مقاله حاصل تحقیقات خود نویسندگان است و اصالت محتوای آن را اعلام داشته اند.

دسترسی به داده‌ها

در صورت نیاز به داده های بیشتر درخصوص نحوه تجزیه و تحلیل داده ها در این مقاله، با نویسنده مکاتبه فرمایید.

منابع

عامریان، محمد؛ آرامش، مائده(۱٤۰۳). بررسی تمایلات کاربران دختر نوجوان (۱۳ تا ۱۸ ساله) ایرانی نسبت به نحوه نمایش خود در شبکه اجتماعی تیک تاک. مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه، ۷(٤)، ۲٤۲-۲۰۹.

ربیعی، محمد(۱٤۰۳). تیک تاک، مسبب اعتراضات دانشجویی در آمریکا. آمریکاشناسی، ٦(۲۵)، ۱۱۲-۱۱۵.

امینی، احسان؛ زرودی، علی(۱٤۰۲). بررسی پدیده ممنوعیت تیک‌تاک در آمریکا. آمریکاشناسی، ۵(۲۰)، ۱٦۱-۱۵٦.

قربانیار، هادی. (مترجم)(۱٤۰۱). خودزنی رسانه هایی آمریکایی در تقابل با غول های فضای مجازی. فرهنگ، ٤(۱۵)، ۱۸۲-۱۸۷.

Al Jazeera. (2025, June 19). Israeli TikTok trend mocks bombed Iranian TV presenter [Video newsfeed]. https://aje.io/ra0cwd

Arafat, R., & Khamis, S. (2025). Unveiling the online dynamics influencing the success and virality of TikTok social movements: A case study on pro and anti hijab feminist activism. Media, War & Conflict, 18(2), 251-272. https://doi.org/10.1177/17506352241308152 (Original work published 2025)

Badola, P. (2023). Russia and Ukraine: A content analysis of "The world's first TikTok war" (Master's thesis, University of Michigan–Ann Arbor).

Bilgin, P. (2011). Security and identity in the Middle East. International Studies Quarterly, 55(2), 408–429.

Camilli, E. (2025, July 2). The use of generative AI deepfakes in the Israel–Iran conflict. Hozint. https://www.hozint.com/2025/07/the-use-of-generative-ai-deepfakes-in-the-israel-iran-conflict/

Dayan, O. (2024). Not just dances: TikTok and Israel's national security. Strategic Assessment, 27(3), 102–108. https://www.inss.org.il/wp-content/uploads/2025/01/Ofir-Dayan.pdf

Divon, T., & Eriksson Krutrök, M. (2024). Playful Trauma: TikTok Creators and the Use of the Platformed Body in Times of War. Social Media + Society, 10(3). https://doi.org/10.1177/20563051241269281 (Original work published 2024)

Duggan, L. (2023, December 21). TikTok is the IDF's new battleground. UnHerd. https://unherd.com/newsroom/tiktok-is-the-idfs-new-battleground/

Frau-Meigs, D. (2024). Algorithm Literacy as a Subset of Media and Information Literacy: Competences and Design Considerations. Digital, 4(2), 512-528. https://doi.org/10.3390/digital4020026

Garnett, C. (2015, February). The IDF in 140 characters: Social media and the online battlefield. Council for Arab-British Understanding. https://www.caabu.org/news/blog/idf-140-characters-social-media-and-online-battlefield

Gerbaudo, P. (2024, December 19). TikTok and the algorithmic transformation of social media publics: From social networks to social interest clusters. New Media & Society. Advance online publication. https://doi.org/10.1177/14614448241304106

Haberfeld, D., & Azani, E. (2025, June). Iranian TikTok campaign seeks to shape war perceptions using AI. International Institute for Counter-Terrorism (ICT). https://ict.org.il

Hern, A. (2022, October 23). 'It's a huge psychological experiment': The rise of TikTok's troubling algorithm. The Guardian. https://www.theguardian.com/technology/2022/oct/23/tiktok-rise-algorithm-popularity

Ibrahim, E. (2025, June 23). The Israel–Iran media war: How narratives shape conflicts. Future Center – Future for Advanced Research and Studies (FutureUAE). https://futureuae.com/en/Mainpage/Item/10264/the-israeliran-media-war-how-narratives-shape-conflicts

Israeli Knesset. (2023). The global policy landscape of TikTok: Current situation [Briefing paper for Committee Meeting No. 25/B]. Diane and Guilford Glazer Foundation, Israel–China Policy Center. Available at: https://fs.knesset.gov.il/25/Committees/25_cs_bg_4487327.pdf

Jing, H. (2024). Analyzing TikTok's information dissemination and public relations role in global conflicts. SHS Web of Conferences, 207, 02001. EDP Sciences. https://doi.org/10.1051/shsconf/202420702001

Kalnes, Ø., & Bjørge, N. M. (2025). 'So, we have occupied TikTok': Ukrainian women in #ParticipativeWar. Media, War & Conflict, 18(2), 233-250. https://doi.org/10.1177/17506352241307010 (Original work published 2025)

Kuchtová, M. (2020). The comparative analysis of social media platforms to identify a competitive advantage of TikTok. International Journal of Arts and Commerce, 9(5), 15–24. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/342624710_THE_COMPARATIVE_ANALYSIS_OF_SOCIAL_MEDIA_PLATFORMS_TO_IDENTIFY_A_COMPETITIVE_ADVANTAGE_OF_TIKTOK

Li, Y., Cheng, Z., & Gil de Zúñiga, H. (2025). TikTok's political landscape: Examining echo chambers and political expression dynamics. New Media & Society, 1–21. https://doi.org/10.1177/14614448251339755

Miskimmon, A., O'Loughlin, B., & Roselle, L. (2018). Strategic Narrative: 21st Century Diplomatic Statecraft / Narrativa estratégica: el arte de la diplomacia en el siglo XXI. Revista Mexicana de Política Exterior, 113.

https://revistadigital.sre.gob.mx/images/stories/numeros/n113/miskimmonoloughlinrosellei.pdf
Muldoon, J., & Raekstad, P. (2022). Algorithmic domination in the gig economy. European Journal of Political Theory, 22(4), 587-607. https://doi.org/10.1177/14748851221082078 (Original work published 2023)
Newport, C. (2022, July 28). TikTok and the fall of the social media giants. The New Yorker. https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/tiktok-and-the-fall-of-the-social-media-giants
Pariser, E. (2011). The filter bubble: What the Internet is hiding from you. Penguin Press.
Piktochart. (2025, April 15). Most popular social media apps: Research and statistics. Piktochart Blog. Retrieved August 28, 2025, from https://piktochart.com/blog/most-popular-social-media-apps/
Qatrani, O. S. (2025). Algorithmic colonialism: The dawn of a new era of colonialism. SSRN. https://doi.org/10.2139/ssrn.5410823
Qatrani, O. S. (2025, June 22). Iran vs. Israel: Strategic blowback and the limits of algorithmic control. SSRN. https://doi.org/10.2139/ssrn.5315659
Smith, B. (2021, December 5). How TikTok reads your mind. The New York Times. https://www.nytimes.com/2021/12/05/business/media/tiktok-algorithm.html
Seavon, F. (2021, July 1). Israeli military's TikTok attempt to make propaganda cool. Al Jazeera. https://www.aljazeera.com/news/2021/7/1/idfs-tiktok-and-its-attempt-to-make-propaganda-cool
Singer, P. W., & Brooking, E. T. (2018). LikeWar: The weaponization of social media. Houghton Mifflin Harcourt.
Soax. (2025, March 11). Top social media platforms worldwide: Research and statistics. Soax. Retrieved August 28, 2025, from https://soax.com/research/top-social-media-platforms
Stefanello, V. (2021, June 18). What the Israel-Palestine conflict taught us about TikTok's algorithm. The Daily Dot. https://www.dailydot.com/news/israel-palestine-tiktok-yael-deri-natalia-fadeev/
Tweissi, B. (2025, July 1). Iran vs. Israel: How deception and the information war shaped public perceptions. Arab Center for Research and Policy Studies. https://www.researchgate.net/publication/393651765
UCLA Y&S Nazarian Center for Israel Studies. (2025). Youth, social media, and Iran–Israel relations: Digital bridges and cyber battlegrounds. UCLA. https://global.ucla.edu/israel/article/287478
Vázquez-Herrero, J., Negreira-Rey, M.-C., & López-García, X. (2020). Let's dance the news! How the news media are adapting to the logic of TikTok.

Journalism. Advance online publication. https://doi.org/10.1177/1464884920969092

Zulli, D., & Zulli, D. J. (2020). Extending the Internet meme: Conceptualizing technological mimesis and imitation publics on the TikTok platform. New Media & Society, 24(8), 1872-1890. https://doi.org/10.1177/1461444820983603 (Original work published 2022)