جمال شورجه (فیلمساز) ابوالقاسم طالبی(فیلمساز) محمد کاسبی (بازیگر) رسول ملا قلی پور (فیلمساز) شهریار بحرانی (فیلمساز) پرویز شیخ طادی (فیلمساز) داود میرباقری (فیلمساز) حسین یاری(بازیگر) پروانه معصومی (بازیگر) مهدی فقیه (بازیگر) ابراهیم حاتمی کیا (فیلمساز) سلحشور (فیلمساز) هادی محمدیان(پویا نما) مجید مجیدی (فیلمساز) شهید آوینی (فیلمساز) جواد اردکانی (فیلمساز)

فیلمسازان جوان از سید شهیدان اهل قلم می‌گویند- بخش دوم

آوینی، راه فیلم‌سازی عاشقانه را نشان داد

آرش فهیم

۲۴ سال از شهادت سید مرتضی آوینی می‌گذرد اما او زنده‌تر از همیشه در فضای فرهنگ و هنر ایران حضور دارد. این واقعیت در گفت وگو با فیلمسازهای جوان آشکارتر می‌شود، آن‌ها موقع شهادت آوینی، کودک یا نوجوان بودند، اما بعدها در برخورد با آثار و نظرات آوینی، راه خود را بهتر یافتند و پایدارتر ادامه دادند. در قسمت قبلی این گزارش، سیدجلال دهقانی اشکذری و مهدی نقویان، دو کارگردان جوان و موفق این روزهای سینمای ایران در دو حوزه داستانی و مستند از آوینی گفتند. در قسمت دوم و پایانی این گزارش هم با دیدگاه‌های «احسان عبدی‌پور» و «محمدحسین مهدویان» دو فیلمساز جوان پر کار و موفق دیگر درباره شهید آوینی آشنا می‌شوید.

عبدی‌پور: آوینی با جان من درگیر شد

احسان عبدی پور، کارگردان فیلم «تنهای تنهای تنها» و یکی از کارگردان‌های سریال «چرخ فلک» به گفته خودش حدود ۱۰ بار کتاب «آینه جادو» شامل مجموعه گفتارها و نوشتارهای سینمایی شهید آوینی را مطالعه کرده است. با عبدی‌پور که هم اکنون به کارگردانی سریال «آرمان ۲» مشغول است، درباره شهید آوینی گفت وگو کردیم.

– اولین بار کی و چگونه با شهید آوینی آشنا شدید؟

اولین بار بر می‌گردد به سالهایی که من در دانشکده فنی دانشگاه خلیج فارس درس می‌خواندم. منظور سالهای اواخر دهه ۷۰ است. همه یادشان هست که سالهای ایدئولوژیک و محفل دار و پرمناقشه‌ای بود به لحاظ فکری. مثل الان جدلها روزنامه‌ای و روزانه و سر مفاهیم موردی سیاسی نبود. سالهایی بود که انجمن اسلامی ما از کوبا سخنران دعوت می‌کرد درباره شریعتی و فیدل کاسترو یا تحلیل انقلاب‌های دهه هفتاد میلادی آسیا حرف بزند. به هر حال همه یادمان هست آن سالها را. مرتضی آوینی نوبرانه آن سالها بود. تازه وارد فهرست شده بود و سر تصاحبش دعوا بود! این مواجهه کلی و جنگ و جدلی من با این اسم بود. بماند که «روایت فتح» و «خان گزیده ها» را قبل از اینها دیده بودم و ارتباط تصویری ام با او کامل بود. مرتضی آوینی به مثابه سینماگر را ولی در سال های دانشکده سینما تئاتر شناختمش. در بین بحث و جدلهای شبانه خوابگاه در یک بن بست در کوچه بالاور سر چهار راه ولیعصر.

– چه تحلیل و برداشتی از شخصیت یا اندیشه شهید آوینی دارید و به نظر شما چه چیزی او را با دیگر هنرمندان متمایز کرده است؟

تا قبل از آوینی، یک نگاه شعورمند که ماهیت سینما را به گونه‌ای غیر از روال رایج ترجمه‌ها بررسی کند نبود یا حداقل من مواجه نشده بودم. البته می توانم بگویم نبود و هنوز هم به آن حجم و مداقه نیست. آوینی اما سینما را برداشته بود و با یک شعور ادبی فلسفی دیگرگونه ای نگاه کرده بود و این چیزی بود که با جان من درگیر شد. من خب، کم یا زیاد یک موجود مسلم بودم که همیشه بین دلشوره لذت یا عبرت، داشتم پاندول‌وار می‌رفتم و می‌آمدم و سرگیجه داشت کارم را می ساخت. البته هنوز هم درگیریم تمام نشده. مرتضی آوینی با آینه جادو، خیلی شبها در خوابگاه با من تا صبح بیدار ماند، حرف زد و حرف شنید از من. نگاه او چشم شد برای من. به درستی یا خرابی نگاهش از دید یک ثالث کار ندارم، این اشراف و اصول‌بندی کردن یا تحلیلش از ذات سینما با مصالح فلسفی و اشراقی ایرانی اسلامی یک کاری ست به نظر من که می‌شود بخاطرش مدال را انداخت گِل گردنش.

– شما گفته بودید که۱۰ بار تا به حال مجموعه کتاب «آینه جادو» را خوانده‌اید. چه جذابیت یا اهمیتی باعث شد تا این همه وقت برای خواندن این کتاب‌ها بگذارید؟

همین بود که «آینه جادو» را دست گرفتم و مصر شدم که همه دوروبری‌هایم هم بخوانندش. چه موافق از آب درمی آمدند چه مخالف. خوبی‌اش این بود که مغزشان الگوریتم‌وار با سینما برخورد می کرد و مجبور بودند با خودشان خلوت کنند و ذات سینما را بررسی کنند. و این در دوره ای که یک دانشجوی خوب در دانشکده ما کسی بود که فیلم بین قهاری باشد یا نقد فیلم‌ها را به زبان اصلی از جایی خوانده باشد یا سوزان سانتاگ را بهتر از بقیه بفهمد، یک حرکت متفاوتی بود. یک مدل تازه و بعضا به نظرشان غریب بود.

– کدام فیلم یا فیلم‌های مستند شهید آوینی را بیشتر دوست دارید؟

«روایت فتح» برای من هم مثل باقی جامعه ایران، لهجه و روایت منحصر به‌فرد و اشراقی خاصی بود. «خان گزیده ها» را هم می پسندم.

– فکر می‌کنید در شرایط امروز، نظرات و نوشته‌های سینمایی آوینی چطور می‌تواند برای بهبود وضعیت سینمای ایران کمک کند؟

نوشته های مرتضی آوینی همانقدر می‌تواند به سینما کمک کند که نوشته های هزارتا مصلح و فیلسوف اجتماعی و یا... منتهی سینما، منتج از نظرات نیست. سینما خودش دارد منبع نظرات می شود. خودش دارد فلسفه می تراشد. شما ببینید «فیلموسوفی» از کجا شکل گرفته. حقیقتش خوب یا بد، سینما دیگر پشت ایده‌ها و نتیجه‌ها راه نمی‌رود... جلو افتاده و من آن قدر اشراف ندارم که از بالا ببینم به کجا دارد می‌رود. سینما و جهان‌پرس‌ها و اقتصاد و بازاریابی، سودها و ضررها جوری به هم بافته شده اند، که دیگر نمی‌شود با قطعیت گفت افسار دست کدام طرف است. موجود رمنده‌ای است که من بشخصه نمی‌دانم کجا می ایستد.

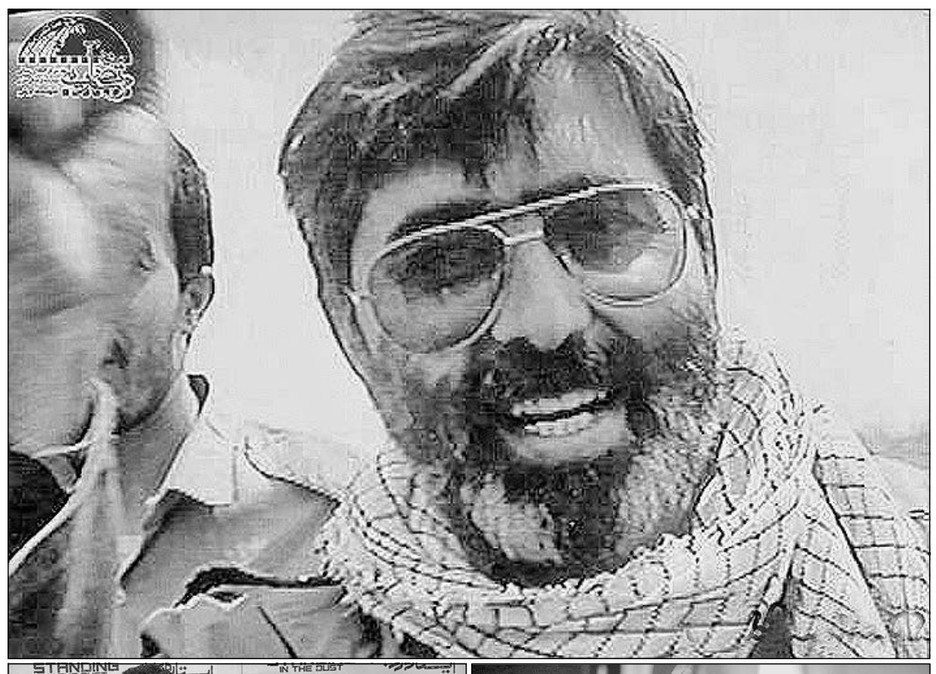
مهدویان: فیلم‌های خود را مدیون آوینی هستم

محمدحسین مهدویان که با سریال «آخرین روزهای زمستان» و دو فیلم «ایستاده در غبار» و «ماجرای نیمروز» به عنوان یکی از فیلمسازهای جوان خوش درخشیده است نیز بارها از تأثیرپذیری از مجموعه روایت فتح سخن گفته است. وی در گفت وگویی با کیهان که پیش از این منتشر شده بود، شیوه تصویربرداری مجموعه «آخرین روزهای زمستان» را متأثر از مستند «شب عاشورایی» شهید آوینی اعلام کرده و گفته بود: «سبک تصویربرداری ما دقیقا شبیه تصویربرداری زمان جنگ بود. در فضای جبهه و جنگ سه پایه وجود نداشت و سبک دوربین روی دست لازمه کار ما بود. در شیوه تصویربرداری یک مرز برای خودمان قائل بودیم، مرز بین واقعیت و خیال. یعنی اگر می‌خواستیم دوربین را کنترل کنیم می‌رفتیم به سمت همان فیلم‌های داستانی تلویزیون و اگر حرکات دوربین شلخته بود نمی‌توانستیم مفهوم را به درستی منتقل کنیم. بنابراین چیزی بین این دو تکنیک را پیش گرفتیم. خیلی از نوع تصویربرداری مستند «شب عاشورایی» ازمجموعه روایت فتح تأثیر گرفتیم. درواقع می‌توان گفت که دوربین در این مستند نقش راوی را عهده دار بود.»

وی همچنین در نشستی که سال گذشته به مناسبت سالگرد شهادت شهید آوینی در دانشکده هنرهای زیبای دانشگاه تهران برگزار شد، گفته بود: وقتی من در دانشگاه نظریات آقای آوینی را خواندم با کسی مواجه شدم که احوال حاضر را نفی می‌کند و احساس مرا تایید می‌کند. واقعا از یک بندی رها شدم و سعی کردم مواجهه واقعی خود را با عالم هر فیلم پیدا کنم. لذا به این صورت به یک آزادگی رسیدم و ترس من از سینما ریخت.

مهدویان گفته بود: فیلم نامه‌ها و فیلم‌های شهید آوینی در کار من خیلی موثر بود. من در دوره دانشجویی‌ام فیلم نامه‌های شهید آوینی را مطالعه می‌کردم و فیلم‌های روایت فتح را هم می‌دیدم و آنها من را از سردرگمی در فیلم سازی نجات داد.مهدویان در ادامه بیان کرده بود: اگر با تفکرات شهید آوینی آشنا نمی‌شدم، فیلم‌هایی مثل «آخرین روز زمستان» و «ایستاده در غبار» را نمی‌ساختم و اگر می‌ساختم هم بدون شک این گونه نبود.

کارگردان «ماجرای نیمروز» در بخش دیگری از این نشست نیز گفته بود: شهید آوینی در مقاله تکنیک در سینما که آخرین مقاله او در حوزه سینماست تلاش کرده تمیز دادن گذشته خود در مورد فرم و محتوا را اصلاح کند. باید گفت به این صورت نیست که فرم و محتوا قابل تفکیک باشد و سید مرتضی آوینی هم در نهایت در آخرین مقاله خود مسئله تفکیک فرم و محتوا را رد می‌کند.وی ابراز داشت: اگر متون و نوشته‌های آوینی را هم نداشتیم او همین جایگاه را داشت. چون چند سال از طریق روایت فتح با مردم سخن گفت و دامنه گسترده‌ای از مردم با او ارتباط برقرار کردند. رسالت ارزشمند آوینی برای فیلم سازی بود و به نظر من مهم‌ترین ویژگی آوینی متونی است که برای روایت فتح گفته است. این متون منبع جوششی دارد و به نظر من مهم‌ترین وجه آوینی است.



نگاهی دیگر به سینمای آوینی

مرسدس بنز روی پلات فرم پیکان

احسان عبدی‌پور

در اداره مهاجرت وزارت هنر این سرزمین، دستنوشته‌ای که سینما را برای ورود به دروازه‌های شهر واداشته باشد و استنطاق کرده باشد وجود نداشت. گذاشته بودند داخل شده بود، مقیم شده بود و اصالتش را هم به باقی حقنه کرده بود و شعباتش را هم دایر کرده بود، بی‌اینکه کسی به این صرافت بیفتد که عوارض یا مالیاتی که باید به فرهنگ و آداب زندگیِ این سرزمین بپردازد چه می‌شود؟

کتابخانه سینمای ایران، کتابی که پدیده‌ای به اسم سینماتوغراف را بازشناسی کند نداشت. خیلی داشت اما ترجمه بود. در این میدان، ترجمه هیچ گشایشی حاصل نمی‌کرد. چون در بهترین حالت، نسخه‌ای بود برای قوم زبانِ مبدا. مسئله اینجا کاملا بومی و اقلیمی بود، و اینکه لهستان یا برزیل چه جور مواجهه‌ای با سینما، بالذات، داشته، هیچ کمکی به جز اینکه یک مثال تاریخی باشد نمی‌کرد.

این برخورد ماهوی در ابتدا صورت نگرفت و در آینده هم هر چه جلوتر رفت چیزی جای خالی‌اش را پُر نکرد. پای نقد و تحلیل که به میان آمد اتفاقا غیبتش مشهود شد. چون اصولِ نقد و تحلیلِ فیلم، بطور غلط‌اندازی به جای نقد و تحلیل سینما جلوه کرد. تحلیل و نقد سینما مثل خودِ سینما، در دوردست‌ها طراحی شد؛ ساخته شد، به عنوان شیوه رایج غالب در چگونگیِ شناختِ سینما معرفی شد و بعد همراهِ جذابیتِ مسحورکننده‌اش به اینجا صادر شد. اصولِ زیباشناسی به کنار، این حق مخترع است که بگوید چه علایمی نشان‌دهنده سلامت دستگاه و چه علایمی نشان‌دهنده نقص یا خرابی آنست، اما تحلیل و نقدِ محصول و ارزش‌گذاری روی مواد اولیه و کیفیت، بحث علیحده‌ایست که پای مصرف‌کننده را هم به بحث باز می‌کند و مُحقش می‌کند.

در کتابخانه‌ای که ذکرش رفت دست‌نوشته‌ای نبود که جایِ گذاره‌ایِ به وفور وارد شده سینما را روی محور مختصاتِ فرهنگِ این سرزمین معلوم کند. گذاره‌ها و مفاهیم، خاستگاهِ ناآشنایی داشتند و ترجمه هم از پس تبیینش برنمی‌آمد. ما به یک دستگاه مختصات دکارتی نیاز داشتیم که محورهای ایکس و ایگرگش، یکی خواستگاهِ فرهنگی ما ویکی خواست‌های فرهنگی ما باشد. انقلابِ هزار و سیصد و پنجاه و هفت که شد قضیه ضرورت عملی پیدا کرد. چه می‌خواست و چه نمی‌خواست باید نحوه مواجهه و تلقی‌اش از سینما را رسما اعلام می‌کرد. و با اجبارِ یک انقلابِ سیاسی فرهنگی، نیازِ چند ده ساله برطرف شد.

به تعبیر من سیدِ مرتضی آوینی، نویسنده آن کتاب غایب در کتابخانه سینمای ایران است. نوشتارهای پراکنده‌اش در هر جا و بعدتر مجموعه‌اش در آیینه جادو. و البته ناگفته پیداست که از زاویه نگاه یک انقلابِ سیاسی فرهنگی.

قبول یا نفی دیدگاه‌های آوینی شکل ماجرا را عوض نمی‌کند و ارزشِ قضیه را نمی‌کاهد. ما در این مقال، استنطاقِ مفاهیم وکارکردهای سینما را در شیوه او ارج می‌نهیم نه کیفیتِ استنطاق یا فیلترهایی که از پشت آنها به سینما نگریسته را. ورزشِ سینماییِ اندیشه او نیازی به طرفداری یا مخالفت ندارد، ورزشی‌ست برای یک ذهنِ رادیکالِ سینماگر.

اگر در آوردگاه اندیشه، کسی رای به دشمن بودن او هم بدهد، ناچار است این را هم اضافه کند که یک دشمن ساختارمند و دارای شخصیت است. دشمنی‌ست که آبشخورهای فلسفی و حکمی‌اش را سرراست نشان می‌دهد و المان‌ها و دستور گرامر سینمای منتج از آن عقاید فکری (اعم از دینی، تاریخی، فرهنگی، و متناسب با برهه‌ای خاص، انقلابی) را معرفی می‌کند.

آوینی برای هیچ هم که نه، برای ترسیم این الگوریتم، سزاوار ستایش است و جایش در تاریخ سینمایِ -دستِ‌کم این جغرافیا- محفوظ. این یک الگوریتم آموزشی‌ست. الگوریتمی که ورودی‌اش مفاهیم انتزاعیِ دینی فلسفی و یک حکمت مذهبی ست و خروجی‌اش محصولِ چموش و لیز و مدرنی به نام سینما.

آوینی در یک دوراهی مهم استراتژیک که در شروع راه پیش پاش قرار داشت، التذاذ را به عنوانِ مفهومی که ذاتیِ سینماست می‌پذیرد و از زاویه یک نگاهِ صُلبِ فقهی یا عرفانی به تحریم‌اش برنمی‌خیزد و با پذیرشِ التذاذ در سینما گزینه جنگ کنار می‌رود و بازی تازه شروع می‌شود. آوینی بلافاصله دست به کار می‌شود و تمام سینما را روی یک محور مختصات قرار می‌دهد که یک سرش غفلت محض است و یک سرش عبرت محض. و بعد تلاش می‌کند تا نشان بدهد که فیلم‌ها یا در کل سینمایی که به هر کدام از دو سر این محورِ عبرت- غفلت چسبیده باشد به گواه تاریخ سینما، در اصل به فنا چسبیده است. و بعد کوشید نقطه درستِ سینمایِ تعبیری متعهدِ ایران را جایی حوالیِ نقطه عبرت، با بهره‌ای درست از غفلت(که حالا نوعی خلسه مطلوب به حساب میامد) پیدا کند و بنشاند.

اگر که نوشتارهای آوینی ساختار یا شأنیت یک مانیفست را نداشته باشد- که مدعی‌اش هم نبود- ولی یک الگوریتم عملی‌ست. فرق الگوریتم و مانیفست این است که الگوریتم دربردارنده شیوه‌نامه و نحوه عمل است. در صورتی که صاحب مانیفست می‌تواند در دوردست‌های آتش نشسته باشد. لذا مانیفست هر قدر هم که انقلابی باشد، برای اجرا شدن نیازمندِ یک الگوریتم است. در این تعریف، پراکتیکال بودنِ الگوریتم در برابر تئوریک بودن مانیفست، خود به خود ملحوظ است.

و در آن شتابی که سینما، پس از انقلاب، برای باز تعریف خوش داشت و هر آن سرش به سمتی کج می‌شد، هر تئوری‌ای اگر یک نمونه عملگرا کنار خودش نداشت بیرون از بازی می‌ماند و از بخار فسفر اندیشه‌های عملیاتی شده، و اکسیژن فراوان هوا، سولفات می‌شد. مرتضی فیلمساز، آوینیِ اندیشه‌ورز و پدیدارشناس را نجات داد، و صددرصد هم بالعکسش.

مصداقم و منظورم در این نوشتار همواره روایت فتح است و نه مثلا خان گزیده‌ها یا کارهایی از این دست.[1]

روایت فتح مرسدس بنزی روی پلات فرم پیکان است. تصاویر گزارش گونه‌ای(پلاتِ پیکان) که تن به الگوریتمِ آوینی (مرسدس) می‌دهد و صاحبِ کارکردِ چند لایه‌ای می‌شوند و جهان پنهانی را برملا می‌کنند. شاید برای این عینیت‌ها- تصویرها- می‌شد هزار گونه ذهنیت دست و پا کرد و بعد نتیجه گرفت که اینها به چه امری یا مفهومی دلالت دارند، اما در ساختارِ دلالتیِ نوبنیادِ مرتضی آوینی وجه و کارکرد تازه و ماندگاری می‌یابد تا آنجا که به زعم من مفهومِ تازه‌ای را به تعبیرِ جهانی از جنگ و نبرد اضافه می‌کند.

حرف پرتی نیست اگر بگوییم مفاهیم سینمایِ آوینی (منظور از سینما اینجا همان تعریفِ در بدایتِ سینماتوغراف است) خودش را به جنگ تحمیل کرد. تمام هنرمندان دنیا آرزو به دلِ این فرآیند عظیم‌اند. فیلتری که روایتگر روایت فتح از ورای آن به یک جنگ در جنوب و غرب ایران می‌نگریست، فیلتر فراگیر و غالبی شد برای دیدن مفاهیمی مثل: نبرد، رزمنده، شهادت، فتح یا شکست .... و این حد اعلای کارکردِ عینی یک هنر- اینجا سینما- نزد مخاطبانش است. گونه آوینی، ماندگار و قابل تاملی شده است. این گواهی تاریخ است نه یک رای نقادانه. حالا، از پس سال‌ها فاصله زمانی، می‌بایست اخذ این گواهی‌نامه را به روحش و راهش تبریک گفت.

پانویس:

۱- بر این نوشتار این ایراد وارد نیست که چرا در حالی که مرتضی آوینی صرفا محصولاتی مستند خلق کرده و یک اثر داستانیِ مخصوص پخش در سینماها نساخته، او را سزاوار کاربرد تعبیر: سینمای آوینی می‌کند. بنیادِ فکری او درباره سینما، به عقب‌تر از دسته‌بندیِ گونه‌های سینمایی برمی‌گردد. او درباره سینما، بما هُوَ در لحظه پیدایش حرف می‌زند یعنی خیلی پیشتر از افتراق‌هایی چون داستانی، مستند، انیمیشن.... در این تلقی از سینما، او یک سینماگرِ تام و تمام است.

***به نقل ازنشریه «نقلیه سینما»**

میهمانان ناخوانده با خانه و زندگی ما چه می کنند؟

احمدرضا هدایتی

امروزه عوارض و پیامدهای فرهنگی و اخلاقی بازی‌های به‌اصطلاح فکری، اسباب‌بازی‌ها و به‌خصوص بازی‌های رایانه‌ای که هریک به نوعی به دنبال قهرمان سازی‌کاذب از شخصیت‌های غربی و الگوسازی نظام سرمایه‌داری و استحاله فرهنگی و تغییر سبک زندگی افراد جوامع و یا تبلیغ کالا و محصولات غربی هستند، به یکی از دغدغه‌های جدی مسئولین در کشورهای مختلف دنیا تبدیل شده است، به‌گونه‌ای که برخی از کشورها با ایجاد محدودیت در واردات این‌گونه محصولات، با وسواس و دقت فوق‌العاده تلاش دارند تا آینده اخلاقی، اجتماعی و سلامت جسمی فرزندانشان و نیز حفظ هویت فرهنگی جامعه خود را تضمین نمایند.

اگرچه ممکن است برخی از افراد ساده‌لوح و خوش‌باور همانند سایر موارد، تهاجم دشمن در این بخش را نیز توهم توطئه تلقی کنند، اما واقعیت و تجارب کسب شده در بسیاری از کشورهای مستضعف و تحت ستم از جمله؛ اقدام کشورهای غربی برای ترویج بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای مختلف جهان و یا اقدام به ظاهر انسان‌دوستانه آنها در جریان ارسال عروسک‌های مسموم برای کودکان مظلوم فلسطین و عراق نشان می‌دهد که نظام سلطه و سرمایه برای دستیابی به اهداف خود در این عرصه، از هر فرصتی بهره می‌برد.

این گروه از دشمنان بشریت گاهی از طریق تولید و صدور اسباب بازی‌های هنجارشکن مانند؛ عروسک‌های باربی، گاهی در قالب عروسک قهرمانان خیالی فیلم‌های کارتونی و سینمایی هالیودی و گاهی نیز با طراحی و ارائه انواع بازی‌های فکری و به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای و یا حتی با استفاده از انواع کارت‌های بازی، نظام سرمایه‌داری غرب و فرهنگ خشونت و بی‌بندوباری را ترویج و یا قدرت خیالی خود را به رخ جهانیان می‌کشند و به این شکل فکر و ذهن و روح و جسم و جان و فرصتِ جوانی مخاطبین خود را هدف قرار می‌دهند.

نقش و جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در فرهنگ‌سازی

با اینکه دین مبین اسلام بیش از هر دین دیگری به اهمیت استفاده صحیح از روش و ابزارهای تربیت فرزندان تأکید نموده و در احادیث و روایات اسلامی، ذهن کودک به خشت خامی تشبیه شده که ترسیم هر نقشی بر آن، برای همیشه ماندگار خواهد شد و با اینکه در حال حاضر وسایل بازی کودکان و نوجوانان بخشی از ابزار دشمن برای ترسیم نقشی است که می‌تواند در تمام طول زندگی آنها را تعقیب کند، اما متأسفانه میزان اقدامات صورت گرفته در این عرصه گویای آن است که اهمیت این موضوع همچنان مورد غفلت مسئولین ذیربط قرار دارد.

شاید به همین دلیل است که رهبر معظم انقلاب اسلامی(دامت برکاته) در این عرصه نیز همانند بسیاری از دیگر موضوعات وارد جزئیات شده و شخصاً اهمیت موضوع را به مسئولین ذیربط گوشزد نمایند. ایشان در تاریخ ۹۲/۹/۲۳ در جریان دیدار اعضای شورای‌عالی انقلاب فرهنگی با ایشان در این رابطه فرمودند: «من چقدر سر قضیّه تولید اسباب‌بازی داخلی معنی‌دار و جذّاب حرص خوردم، با بعضی از مسئولین این کار که این کار را دنبال بکنند؛ البتّه بحمدالله ظاهراً اینجا یک تصمیمی در این زمینه گرفته شد، حالا ان‌شاءالله همان تصمیم را هم دنبال کنید که اجرایی بشود. خُب، دوستان ما آمدند در یکی از دستگاه‌های فعّال و مسئول، عروسک‌های خوبی درست کردند؛ خوب هم بود؛ اوّل هم حسّاسیّت طرف مقابل را یعنی مخالفین را، خارجی‌ها را برانگیخت که اینها آمدند در مقابل باربی و مانند اینها، این [عروسک‌ها] را درست کردند؛ ولی نگرفت. من به اینها گفتم که اشکال کار شما این است که شما آمدید به فلان نام، یک پسری را، یک دختری را آوردید در بازار، این عروسک شما را بچّه ما اصلاً نمی‌شناسد - ببینید، پیوست فرهنگی که می‌گوییم اینها است - خب، یک عروسک است فقط، در حالی که مرد عنکبوتی را بچّه ما می‌شناسد، بتمن را بچّه ما می‌شناسد. ده بیست فیلم درست کرده‌اند، این فیلم را آنجا دیده، بعد که می‌بیند همان عروسکی که در فیلم داشت کار می‌کرد، در مغازه هست، به پدر و مادرش می‌گوید این را برای من بخرید؛ عروسک را می‌شناسد؛ این پیوست فرهنگی [است]. شما بایستی این عروسک را که ساختید، در کنار ساخت عروسک، ده بیست فیلم کودک درست می‌کردید برای اینکه این عروسک معرّفی بشود پیش بچّه‌ها؛ بعد که معرّفی شد، آن‌وقت خودشان می‌خرند، [ولی] وقتی معرّفی نشد، بازار ندارد و ورشکست می‌شود؛ و ورشکست شد. یعنی یک چنین دقّت‌هایی را بایست کرد. به‌هرحال این تهاجم فرهنگی به این شکل یک واقعیّتی است.»

آثار تخریبی بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز

همان‌گونه که اشاره شد، استفاده دشمن از این ابزار، تنها به عروسک و سایر اسباب‌بازی‌های ویژه کودکان محدود نمی‌شود و اصولاً فقط قشر کودکان را در بر نمی‌گیرد، بلکه استکبار از این امکان در کنار سایر وسایل و فناوری‌های نوین مانند؛ اینترنت و ماهواره و سایر رسانه‌های اجتماعی، بیشترین بهره را عاید خود نموده و گروه زیادی از اقشار و صنوف مختلف جامعه در طیف‌های سنی متفاوت را نیز در دام خود گرفتار و مجذوب این ابزار نموده است.

با این‌حال شاید بتوان از بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان خطرناک‌ترین این نوع ابزار نام برد، ابزاری که اینک همچون مواد مخدر، فکر و ذهن گروه زیادی از اقشار جامعه را معتاد جاذبه‌های بصری عصر تکنولوژی و فناوری‌های نوین دنیای امروز نموده و همانند بمب‌های انتحاری در دستان کوچک و بزرگ در حال گردش است.

اظهارات مسئولین ذی ربط از جمله گزارش جانشین پلیس اطلاعات و امنیت عمومی ناجا نشان می‌دهد که در حال حاضر بیش از ۲۰ میلیون ایرانی، کاربر بازی‌های رایانه‌ای هستند و مدیرکل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کشور نیز اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای را بیش از تولیدات سینمایی و تلویزیونی دانسته و می‌گوید؛ اکثر کاربران ایرانی به‌طور میانگین روزانه حداقل دو ساعت و در پاره‌ای از موارد تا بیش از ۱۶ ساعت از وقت خود را تا پاسی از شب به بازی‌های رایانه‌ای اختصاص می‌دهند و این بدان معناست که هر روز حدود ۴۰ میلیون نفر ساعت و ماهانه هزار و ۲۰۰ میلیون نفر ساعت از وقت مفید آینده‌سازان کشور و نیز جوانان و نوجوانان و حتی بزرگسالان و به تعبیر دیگر، نیروی کار ایران اسلامی صرف این‌گونه ابزار می‌شود.

طبیعی است که اختصاص این مقدار وقت به بازی‌های رایانه‌ای، در کنار اوقاتی که برای دیدن انبوه فیلم‌های هدفمند ماهواره‌ای و نیز عضویت و استفاده از برنامه‌های عمدتاً مخرب و غیرمفید سایر شبکه‌های مجازی مانند؛ فیس‌بوک، توییتر، تلگرام، وایبر، وات‌سپ و ده‌ها شبکه مشابه دیگر توسط اقشار مختلف جامعه صرف می‌شود، هزینه‌های فراوانی را به کشور و مردم تحمیل می‌نماید.

آثار و پیامدهای روحی و روانی بر جامعه

بازی‌های رایانه‌ای نیز همانند رسانه‌های اجتماعی دارای محاسن و معایب خاص خود هستند و چنانچه به شکل صحیح از آنها استفاده نشود، علاوه بر این‌که انسان را در اسارت خود قرار خواهند داد، آسیب‌های فراوانی را برای جامعه به همراه خواهد داشت، خسارت‌هایی که برخی از مهمترین آنها عبارتند از:

۱- فراهم نمودن شرایط برای بلوغ زودرس در نوجوانان، در بازی‌های غیراخلاقی و مروج برهنگی.

۲- سرگرم کردن جامعه به موضوعات حاشیه‌ای و غفلت مردم از کار و تلاش و کسب علم و دانش.

۳- خیال‌پردازی و رؤیا سازی کاذب و ایجاد آشفتگی ذهنی و فکری در کودکان و نوجوانان.

۴- بروز و تشدید انواع بیماری‌های روحی، روانی و جسمی ناشی از افراط در بازی در نسل جوان.

۵- ترویج و نهادینه‌سازی فرهنگ مادی‌نگری، بی‌بند و باری و خشونت در فکر و ذهن کودکان.

۶- ایجاد شکاف بین اعضای خانواده و فاصله گرفتن آنها از یکدیگر و تضعیف روابط عاطفی.

۷- گسترش اختلافات خانوادگی و اجتماعی و افزایش دعاوی حقوقی در محاکم قضایی.

۸- کند ساختن روند رشد و تعالی افراد جامعه و پیشرفت و توسعه کشور در ابعاد مختلف.

بیان یک نمونه

به عنوان مثال؛ بازی کلش آو کلنز (Clash of Clans) که در فارسی به عنوان «برخورد قبایل» معنا می‌شود، یکی از این بازی‌های ظاهراً رایگان در تلفن همراه، تبلت و رایانه است که به صورت آنلاین در سبک بازی‌های استراتژیک عمل می‌کند و توسط شرکت سوپرسل فنلاند طراحی شده و هزینه‌های نامحسوس مستقیم و زیان‌های متعدد غیرمستقیم مانند؛ هدر رفتن وقت، بازماندن از کار و زندگی و کسب علم و دانش را برای کاربرانش و منافع مستقیم و غیرمستقیم هنگفتی را برای صاحبانش به ارمغان آورده است.

در بازی کلش آو کلنز که گفته می‌شود ماهیت صهیونیستی دارد، کاربران برای حفظ بقا و موفقیت در تصرف بیشترین مقدار زمین و کسب بالاترین میزان دارایی مجازی در کمترین زمان ممکن، باید دائماً پول خرج کنند و این واقعیتی غیرقابل انکار است، چون در این بازی به‌خصوص زمانی که به شکل آنلاین اجرا می‌شود، زمان حرف اول را می‌زند و از آنجا که سرعت عمل یعنی زمان، حکم طلا و البته در این بازی الماس (GEM) را دارد، برای بدست آوردن این الماس‌های سبز رنگ مجازی باید آنها را خرید. به‌گونه‌ای که شرکت سوپرسل روزانه معادل پنج میلیون دلار و به عبارت دیگر سالی یک‌میلیارد و هشتصد میلیون دلار درآمد فقط از محل فروش جم‌ها به بازیکنان خود کسب می‌کند.

اهمیت این موضوع هنگامی بیشتر آشکار می‌شود که بدانیم این بازی بیش از ۳۰ میلیون کاربر در سطح جهان دارد و همراه با دیگر بازی‌های مشابه خود، از این طریق نه تنها امکان جریان‌سازی فرهنگی و حتی سیاسی را برای سازندگان خود تسهیل می‌نمایند، بلکه اعتبار جهانی صاحبان سرمایه و اربابان رسانه را نیز افزایش داده و سالانه میلیاردها دلار را به طرق مختلف به جیب آنها سرازیر می‌کنند.

متأسفانه این معضلی است که خردسالان، جوانان و حتی بزرگسالان ایرانی نیز گرفتار آن شده‌اند، به‌طوری که این‌روزها اثر بازی مورداشاره را می‌توان همه‌جا یافت، از خانه‌ها و مهمانی‌ها گرفته تا کوچه و خیابان و حتی محل کار و خلاصه هرجا که فکرش را بکنید؛ خیلی‌ها را می‌بینیم که بدون توجه به محیط اطراف یا دوستان و بستگان همراهشان، به صفحه سبز پوشیده از چمن و چند ساختمان عجیب و غریب در نمایشگر رایانه، تبلت یا گوشی‌شان چشم دوخته‌اند و همچون بیمار معتادی که حریصانه در جستجوی مواد مخدر است، غرق در بازی شده‌اند.

از اعتیادآور بودنش ذکر این نکته کافی است که وقتی مشغول بازی هستند و برای انجام کاری یا طرح سؤالی آنها را به سوی خود فرامی‌خوانی یا در مواقعی که شبکه اینترنت دچار خرابی یا اختلال می‌شود، به راحتی آثار ناراحتی، نگرانی و آشفتگی را در ظاهرشان می‌بینی، چنان که گویی اکسیژن را از آنها دریغ کرده‌اند.

درمورد آمار کاربران ایرانی این بازی نیز گفته می‌شود که؛ ایرانیان با اختصاص ۷/۷ درصد از تعداد کل کاربران این بازی در سطح جهان، توانسته‌اند پس از آمریکا و هند جایگاه سوم را به خود اختصاص دهند. گذشته از تعدد بازیکنان ایرانی، مبالغ پرداختی توسط ایرانیان به این بازی نیز بسیار قابل توجه است، به گونه‌ای که عبارت «خرید جم کلش آو کلنز» رتبه هفدهم جست‌وجوی ایرانیان در گوگل را به خود اختصاص داده است.

این آمار فقط مربوط به یک بازی است و بررسی‌های صورت گرفته حاکی از آن است که این داستان در مورد ده‌ها و بلکه صدها بازی خارجی عمدتاً غیرمجاز دیگر نیز مصداق دارد و درست به همین دلیل و دلایل مشابه آن است که رهبر معظم انقلاب اسلامی(دامت برکاته) در بیانات تاریخ ۹۲/۹/۲۳، خطاب به مردم و مسئولین می‌فرمایند: « تهاجم فرهنگی یک حقیقتی است که وجود دارد؛ می‌خواهند برروی ذهن ملّت ما و برروی رفتار ملّت ما - جوان، نوجوان، حتّی کودک - اثرگذاری کنند. این بازی‌های اینترنتی از جمله‌ی همین «موارد» است؛»

شرایط و اقدامات صورت گرفته در کشور

بنا بر گزارش رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز، در حالی‌که مانند بسیاری از دیگر کشورها، در ایران نیز کودکان و نوجوانان گروه اصلی کاربران بازی‌های رایانه‌ای را تشکیل می‌دهند، بازار زیرزمینی تکثیر و فروش بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز نیز در کشور گسترده است و این در شرایطی است که تولیدکنندگان داخلی هنوز توان لازم برای رقابت با محصولات خارجی را کسب نکرده‌اند.

وی همچنین در جریان ارائه این گزارش افزود؛ بیشترین تعداد کاربران بازی‌های رایانه‌ای بعد از استان تهران، در استان خوزستان به‌چشم می‌خورد و اضافه کرد که متأسفانه بعد از استان خوزستان، شهر قم نیز در وضعیت نامطلوبی قرار دارد.

با این‌حال دکتر مینایی رئیس‌هیئت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، از این صنعت به عنوان صنعتی نوپا، پویا، خلاق و نوآورانه یاد می‌کند و معتقد است با وجود عمر کوتاه، فعالیت‌های بنیاد از نظر کمی و کیفی رونق خوبی در کشور پیدا کرده است. توضیح دکتر مینایی به این معناست که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای نه‌تنها به‌طور