

گزارش یک

به بهانه یک اقدام انقلابی در حوزه اقتصاد

ترجمان اقدام و عمل

منصوره خداوردی

مرا نمی‌شوند. شما پیامبر هستید و حرف‌تان اثری دارد، نصیحتش کنید و بفرمایید از خوردن رطب پرهیز کند که پیامبر می‌فرمایند روز دیگری برای نصیحت کودک نزد پیامبر آیند و چون روز دیگر آمدند پیامبر نصیحت کرده و می‌پذیرد، که این امر تعجب مادر را به همراه می‌آورد که اگر کار به این آسانی بود چرا آن روز چنین نکردید، که حضرت می‌فرمایند این روزها با هم فرق نداشت، ولی من آن روز خودم خرما خورده بودم و شایسته این بود روزی دیگران را منع کنم که خودم خرما نخورده باشم. حرف خوب وقتی اثر دارد که خود گوینده هم به آن عمل کرده باشد. نمی‌شود نهادهای دولتی و دستگاه‌های مختلف کشور خود کالای مشابه داخلی را رها کنند و با بودجه دولتی کالای مشابه خارجی وارد کنند، آن‌وقت بنر بزنند و جزوه چاپ کنند و همایش برگزار کنند و مردم را به خرید کالای ایرانی توصیه کنند! مردم در عمل باید مشاهده کنند که قانونگذاران و مسئولان خود مقید به تقویت تولید ملی هستند که لغو قرارداد واردات ۵۰۰ واگن را می‌توان یک نمونه بسیار خوب از این تقید دانست که به یقین اثرات روانی مثبتی بر جامعه خواهد گذاشت. با



اقداماتی از این دست و انتشار اخباری درباره خرید کالای ایرانی از سوی نهادهای مختلف است که مردم هم بیش از پیش به خرید کالای ایرانی تشویق می‌شوند. البته این تمام ماجرا نیست، وقتی چنین فضایی و چنین امنیتی ایجاد شود که حداقل نهاد و سازمان‌های حکومتی خود را به خرید کالای ایرانی ملزم بدانند و مردم را نیز به این سو سوق دهند و ترغیب کنند، آن‌وقت است که سرمایه‌دار ایرانی نیز تمایل می‌یابد به حوزه تولید متمایل می‌شود؛ چراکه هیچ فردی حاضر نیست سرمایه خود را در بخش یا حوزه‌ای وارد کند که از خطرپذیری بالایی برخوردار است. سرمایه‌دار اگر اطمینان نسبی نسبت به سودآوری سرمایه‌گذاری در تولید نداشته باشد و اگر احتمال بدهد که نمی‌تواند محصولات خود را در بازار به فروش برساند هرگز به چنین حوزه‌ای ورود نمی‌کند، که این عدم ورود مساوی با به وجود نیامدن فرصت‌های شغلی جدید و ادامه خروج سرمایه از کشور برای ورود کالا است.

این خبر کوتاه که به گفته ناصر سراج نمونه‌ای از اقدامات این سازمان در راستای اجرای اقتصاد مقاومتی است که امتداد خواهد داشت، ترجمان حقیقی اقدام و عمل است و می‌تواند آینده روشنی را برای اقتصاد این کشور رقم بزند؛ آینده‌ای که نه تنها اقتصادی مستقل را خواهد ساخت؛ بلکه جمهوری اسلامی ایران را با توجه به ظرفیت‌های فوق‌العاده‌اش به یک قطب مهم اقتصادی در منطقه تبدیل خواهد کرد.

گزارش دو

نگاهی متفاوت به اوقات فراغت نوجوانان

پاسخ سرنوشت‌ساز یک پرسش

سیدفخرالدین موسوی

به پایان خرداد ماه و آغاز فصل تعطیلی مدارس نزدیک می‌شویم. امتحانات نیز در بسیاری از مدارس به پایان رسیده و نوجوانان محصلی که در طول سال تحصیلی درگیر امور آموزشی خود بوده و بیشتر وقت خود را در حوزه‌های آموزشی بوده به امور تحصیلی می‌پرداختند، یکبار با فراغت بال فراوانی روبه‌رو می‌شوند؛ فراغتی که نمی‌توان به آن ساده نگریست و به راحتی از کنار آن گذشت. نوجوانانی که آینده این کشور را در دست خواهند داشت نزدیک به ۱۰۰ روز از فضای آموزشی، مدرسه و موضوعات مرتبط به آن دور خواهند بود و سخت در اشتباه خواهیم بود اگر فکر کنیم برای تربیت نسل آینده تنها همان ماه‌های سال تحصیلی کفایت می‌کند و نیاز به برنامه، نظارت و هوشیاری در ایام تابستان برای هدایت آنها نیست. که اگر اینگونه فکر کنیم و برنامه و هدفی برای این ایام نداشته باشیم شاهد خواهیم بود که دیگران برای اوقات فراغت نوجوان ایرانی و تربیت آن برنامه‌ریزی خواهند کرد. کما اینکه امروز شاهد هستیم دشمن در این راستا گام‌های زیادی برداشته است که یکی از این گام‌ها و برنامه‌ها طراحی و گسترش بازی‌های رایانه‌ای است. در این گزارش تنها به چند نمونه از این بازی‌های هدفمند که به دنبال القای مفاهیم خاص به نوجوان ما هستند اشاره می‌شود:

۱- بازی «black and white» ابتدا جمعی از انسان‌ها را به تصویر می‌کشند که در برابر مشکلات طبیعی خود، گرایش به یک موجود قوی‌تر پیدا کرده‌اند و از او مدد می‌خواهند، آن وقت کاربر در نقش خداوند! از ماورای کیهکشان‌ها! ظاهر شده و به کمک آنها می‌آید و یاری‌شان می‌کند و آنها هم رو به سمت کاربر (رو به صفحه نمایشگر) سجده کرده و کاربر را خدای خود خطاب می‌کنند و به عبادتش می‌پردازند! در طول بازی این کاربر است که به انسان‌ها روزی می‌دهد، جنگ و آشتی ایجاد می‌کند، به گنهکاران و خطاکاران عذاب می‌فرستد، نیکوکاران را مورد لطف قرار می‌دهد. همواره در طول بازی دو موجود به نام خوبی و بدی به همراه کاربر بوده و او را راهنمایی می‌کنند. با توجه به طولانی بودن بازی و ایجاد حس همزادپنداری در کاربر، او احساس خدایی می‌کند؛ منتهی خدایی با عواطف بشری و با نواقص انسانی و این مطلب را به کاربر القا می‌کند که دین و احکام دینی محصول تعاملات و اندیشه بشری بوده و لذا خط‌پذیر و گاه ظالمانه است. در طول بازی انسان‌ها را دارای روابط آزاد جنسی نشان داده و از سویی انجام هر کاری توسط کاربر را آزاد گذاشته و لذا نعوذبالله احساس خط‌پذیری و نفسانیت نسبت به پروردگار

عالم را ایجاد می‌کند.

۲- بازی «call of duty modern warfare»

در یک کشور عربی رخ می‌دهد و نشان می‌دهد یک رهبر تندرو و مخالف سیاست‌های آمریکا که صدای سخنرانی و لحن سخنان وی دقیقاً شبیه سیدحسن نصرالله طراحی شده، به کمک روسیه در پی برتاب کلاهک‌های هسته‌ای به سمت شهرهای آمریکاست. که کاربر باید در نقش نیروهای آمریکایی و انگلیسی به این کشور حمله کرده و حکومت ضدآمریکایی را از پای درآورد.

۳- بازی «صعود عقاب در غزه» بازی علیه سپاه پاسداران انقلاب اسلامی در حوزه فلسطین است. این بازی رایانه‌ای را یک تاجر صهیونیستی ساخته است. وی در این باره اعلام می‌کند، قصد دارد نبرد بین یهودیان و مسلمانان را از جهان واقعی به فضای سایبر بکشانند! در این بازی رایانه‌ای تلاش می‌شود با منحرف کردن مسئله فلسطین، آن را از مسیر واقعی خارج

دریچه

صبح صادق هولوکاست انگلیس علیه ایرانیان را بررسی می‌کند (۹۷)

قحطی ساختگی و تلفات جانی وحشتناک در ایران

گردآوری: اکبر کریمی

در «گزارش وضعیت» بسیار محرمانه‌ای که درباره ایران به امضای لرد کرزن رسیده است (سند بسیار مهمی که به صراحت به دولت آمریکا هشدار داده است که ایران به دلیل تأمین منافع بریتانیا بیشترین اهمیت را دارد.) نیز هیچ اشاره‌ای به قحطی دیده نمی‌شود. گفتنی است، در ژانویه سال ۱۹۰۰، وزارت خارجه آمریکا به سفارتش در تهران دستور داده بود تا گزارشی درباره جمعیت ایران تهیه کند. در پاسخ به این دستور، جمعیت ایران در حدود ۱۲ میلیون نفر گزارش می‌شود، در حالی که برآورد سفارت آمریکا از جمعیت ایران در سال ۱۹۲۰ حدود ۱۰ میلیون نفر بوده است. این آمار تنها به این معنا نیست که جمعیت ایران در این سال دو میلیون نفر کمتر از سال ۱۹۰۰ بوده است، بلکه نشان می‌دهد جمعیتی که باید طی این ۲۰ سال به آن اضافه می‌شد، کاملاً از بین رفته است.

با فرض اینکه جمعیت ایران در سال ۱۹۰۰ نزدیک به ۱۲ میلیون نفر بوده است و حتی با فرض نرخ رشدی برابر با ۲/۵ درصد در سال، در طول سال‌های ۱۹۰۰ تا ۱۹۱۰، جمعیت ایران در سال ۱۹۱۰ باید ۱۵/۴ میلیون نفر بوده باشد که این رقم مورد تأیید مورگان شوستر آمریکایی نیز است. علاوه بر این، چارلز راسل، وزیر مختار آمریکا در ایران، رقم نفوس در ایران سال ۱۹۱۰ را ۱۷ میلیون نفر ذکر می‌کند. سربوتسینسکی روسی نیز جمعیت این سال را ۱۶/۷ میلیون نفر برآورد می‌کند. بنابراین، به جرئت می‌توان گفت که جمعیت ایران در سال ۱۹۱۰ نزدیک به ۱۷ میلیون نفر بوده است و در طول دهه انقلاب مشروطه (۱۹۱۰-۱۹۰۰)، ایران شاهد رشد سریع جمعیت بوده است که اگر بگوییم از ۱۲ میلیون نفر به ۱۷ میلیون نفر افزایش یافته، رشدی برابر با سالیانه ۲/۵ درصد داشته است. علاوه بر این، کاملاً مشخص است که این رشد سریع جمعیت تا زمان شروع جنگ جهانی اول ادامه داشته است. راسل در گزارشی در تاریخ ۱۴ ژوئن ۱۹۱۴ از شرکت پرتعداد رأی‌دهندگان در انتخابات مجلس سوم خبر می‌دهد و به «اهمیت تلاش انقلابی ۲۰ میلیون آریایی «ایران» اشاره می‌کند. آرتور سی میلیسپو، مدیر کل مالیه ایران، در گزارشی به تاریخ ۱۵ ژوئن

۱۹۱۴ بود. علاوه بر این، ۴۰ سال طول کشید تا ایران به همان جمعیت سال ۱۹۱۴ برسد؛ تنها در سال ۱۹۵۶ (۱۳۳۵ ه.ش) بود که جمعیت ایران به ۲۰ میلیون نفر رسید. با این وجود، انگلستان با ایجاد قحطی ساختگی و کشتند در ایران علاوه بر کاهش نیمی از جمعیت ایران، تا پایان جنگ جهانی، سبب کاهش و کمبود این مؤلفه مهم قدرت در ایران برای دهه‌های متتمادی نیز شد، به طوری که اگر برآورد دقیقی در این زمینه صورت بگیرد اثر این اقدام ضدبشری را می‌توان در زمان کنونی نیز مشاهده کرد. از کجا معلوم اگر جمعیت ایران به این وضعیت دچار نمی‌شد، ایران در مقطع فعلی شاهد ۲۰ یا ۲۵۰ میلیون نفر جمعیت نبود؟



کرد؛ سازمان سیا با توجه به برداشت خود از اطلاعات به دست آمده از وضعیت کشورهای مختلف جهان برای تأثیرگذاری بر آینده آنها این بازی‌ها را طراحی می‌کند. همچنین «کلنسی» یکی از معروف‌ترین نویسندگان رمان‌های نظامی در ایالات متحده و یکی از اعضای مؤسسه جرج مارشال آمریکا که تاکنون شش فیلم و ۱۱ بازی رایانه‌ای از رمان‌های وی ساخته شده است اذعان کرد: تعدادی از نیروهای امنیتی آمریکا مسئول تهیه بازی‌های آمریکایی هستند.

این اظهارات نشان می‌دهد باید این واقعیت را پذیرفت که سهل‌انگاری در حوزه اوقات فراغت از سوی بسیاری از نهادها و مسئولان داخلی می‌تواند آسیب‌های جدی را در پی داشته باشد. اگر درباره این بازی‌ها اطلاع‌رسانی دقیقی صورت بگیرد و خانواده‌ها و نوجوانان را آگاه نکنیم، اگر برنامه دقیقی برای موضوع بازی‌های رایانه‌ای که تنها یک بخش

بسیار کوچک از پروژه دشمن درباره اوقات فراغت نوجوانان ما است، نداشته باشیم باید منتظر نتایج و عواقب شوم و تلخی باشیم که می‌تواند آینده کشور را تهدید کند. در حقیقت غفلت از اوقات فراغت نوجوانان غفلت از تربیت یک نسل است که در فاصله نه چندان دور باید سرنوشت کشور را در دست بگیرد و بر مسندهای تصمیم‌گیری جمهوری اسلامی ایران تکیه بزند! موضوعی بسیار مهم که واجب است درباره آن مدام از خود بیرسیم آیا ما نسل آینده را به گونه‌ای تربیت کرده و پرورش داده‌ایم که آماده پذیرش چنین مسئولیت خطیری باشد؟ پرسشی که پاسخ آن سرنوشت ایران را رقم خواهد زد.

نیم نگاه

جهاد کبیر و تبیین علت دشمنی آمریکا

فتح‌الله پریشان

نویارند، اما گاهی نیز در اظهارات‌شان این مسئله فاش می‌شود، همچنان که چند روز پیش یک مسئول آمریکایی پس از تکرار اتهامات همیشگی بر ضد ایران، ناخواسته به موضوع «ایدئولوژی»، یعنی همان تفکر اسلامی اشاره کرد که موجب می‌شود ملت ایران زیر بار حرف زور جبهه کفر و استکبار نرود.»

فرمول طلایی که از این قاعده اسلامی به دست می‌آید، دو نکته اساسی است: اول اینکه، مسلمانان با دشمنان از نظر ایدئولوژیک در دو سوی جبهه قرار دارند و تباین بنیادینی بین‌شان حاکم است که تنها در صورتی از هم راضی می‌شوند و با هم کنار می‌آیند که یکی از طرف‌ها دست از ایدئولوژی خود بردارد.

دوم اینکه اگر در فهم علت اصلی دشمنی با بهانه‌های دشمنی دشمنان تمایز قائل نباشیم، در عملکردها و سیاست‌گذاری‌های اقتصادی، فرهنگی، سیاسی و بین‌المللی دچار اشتباه محاسباتی می‌شویم و تمام اهتمام خود را صرف رفع و رجوع مسئله‌ای می‌کنیم که تنها بهانه‌ای بیش نبوده و اگر آن را حل کنیم و بر سر حل آن از اصول‌مان کوتاه بیاییم، این بهانه‌ها تکرار خواهد شد. فهم این موضوع و تممیم و توسعه آن به منظور بصیرت‌افزایی به دیگران با هدف هوشمندسازی آنها برای مقاومت مؤمنانه در برابر دشمن و تبعیت نکردن از آن جهاد کبیری است که به تبیین نیاز دارد.

مفهوم جهاد با دو گونه اصطلاحی آن، یعنی جهاد اصغر و جهاد اکبر، به تکرار در ادبیات دینی و قرآنی ما ذکر شده است؛ اما مفهوم «جهاد کبیر» چون تنها یک بار در قرآن (فرقان/ ۲) ذکر شده، کمتر مورد توجه قرار گرفته است. از این رو، زمانی که رهبر معظم انقلاب اسلامی در سخنرانی سوم خرداد در دانشگاه امام حسین (ع) به تبیین آن پرداختند، عطر طراوت و تازگی بحث و ضرورت تبیین آن احساس شد. آنچه رهبر معظم انقلاب در تبیین این اصطلاح و مفهوم قرآنی بیان داشتند، این است که جهاد کبیر عبارت است از: ایستادگی و مقاومت در برابر دشمنان دین و کسانی که در ظاهر، سلطه‌ای در دنیای مادی اطراف ما دارند و تبعیت نکردن از آنها. نکته بعدی که در کلام حکیمانه رهبر معظم انقلاب به چشم می‌خورد، جایگاه ویژه و ارزش فوق‌العاده‌ای است که معظّم‌له برای موضوع «تبیین» در این زمینه قائل شدند و جهاد کبیر را متوقف و منوط به آن دانستند.

جان‌انداختن این موضوع در فضای جنگ نامتقارنی که دشمنان با تغییر عرصه‌ها، ابزارها و حتی تغییر نیروهای عمل‌کننده در میدان جنگ نرم به مصاف جبهه انقلاب اسلامی می‌آیند؛ بسی دشوار و نیازمند قوه فرقان و تأملی بصیرت‌مندانه است. اساساً بین فهم و ادراک علت دشمنی دشمنان با بهانه‌های دشمنی دشمنان تفاوت و تمایز وجود دارد. برای نمونه، در آیه ۱۲۰ سوره بقره «وَلَنْ تَرْضَى عَنْكَ الْيَهُودُ وَلَا النَّصَارَى حَتَّى تَتَّبِعَ مِلَّتَهُمْ»، علت دشمنی یهود و نصاری دین اسلام و تبعیت نکردن از آیین و قدرت آنها ذکر شده است؛ اما ممکن است بهانه‌های دشمنی به گونه‌های دیگری مطرح شود و علت اصلی پنهان باشد. بهانه کفار و دشمنان اسلام به عنوان شأن نزول در این آیه، تغییر قیله بود؛ اما در آن منحصر نماند و روزهای دیگر تغییر کرد. امروز نیز استکبار و نظام سلطه روزی روحیه انقلابی و انقلابی بودن مردم و مسئولان ایران را بهانه می‌کنند و روزی دیگر مسائل هسته‌ای، حقوق بشری، تروریسم، توانمندی موشکی و ... اما اینها تنها بهانه‌های دشمنی است و علت اصلی همان اسلام و انقلاب اسلامی و تبعیت نکردنی است که مسلمانان به واسطه اسلام در برابر دشمنان دارند.

از این رو، امام خامنه‌ای درباره علت اصلی دشمنی استکبار با نظام اسلامی فرمودند: «آمریکایی‌ها تلاش زیادی می‌کنند تا علت اصلی این دشمنی را بر زبان