info@payamdaily.ir

نخستین روزنامه صبح البرز

پیام آشنا

شماره ۱۸۲۱
سه‌شنبه ۲۴ فروردین/ ۱۴۰۰
۳۰ / شعبان / ۱۴۴۲
13 / April / 2021

صاحب‌امتیاز: موسسه هنگامان اندیشه زمان
مدیرمسئول: محمود حیدری سردبیر: باهره حیدری
نشانی: کرج، بلوار توحید، خیابان فرهنگ، جنب کانون کارشناسان رسمی دادگستری
تلفن: ۲۲۵۲۳۲۸۳-۲۲۵۲۳۲۴۲-۰۲۶ فکس ۲۲۵۵۲۳۸۳
فکس اینترنتی پیام آشنا: ۰۲۱-۸۹۷۶۶۷۲۹
امتیاز در طرح ارزیابی کیفی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی: ۴۲/۴۶
چاپ: کارگر

کافه پیام

برای انعکاس نظرات و گلایه‌ها و پیشنهادات خود درباره مسائل البرز با پیام آشنا تماس بگیرید

۳۲۵۵۳۸۳۸
۳۲۵۴۱۴۹۵
۰۹۰۱۴۰۴۸۳۳۳

با شعرای کرج

از کتاب کوچه های بی قرار

ای سرزمین عاشقان، ای مرز خوبان جهان
مهر تو با خونم عجین، عشقت بود در روح و جان

در پهنه ی گیتی دگر، چون اختر تابان تویی
در وسعت خاکت نگر، لطف خدا باشد عیان

نام بلندت تا ابد، نقشی شکند بر لوح دل
ایران من، ایران من، نامت بماند جاودان

ای مهد مردان دلیر، ای سرزمین لاله ها
عزت، شرف، آزادگی، بر باتوان باشد نشان

در هر قدم از کوی تو، خیزد گل عشق و وفا
هم دشت و کوه و جنگلت، هم خاک تو گوهرفشان

پیکان آرش می رود، در بستر تاریخ عشق
خون سیاوش مانده در رگ های ایران بی گمان

ای نار و پودم ای وطن، ای پرصفا ایران من
دریابی از شعر «رها»، در وصف تو گردد روان

بهروز قاسمی (رها)

تلنگر

در سوگ هنر مردمی

به گزارش پیام آشنا به نقل از ایران، شناخت درست چهره‌های فرهنگی بدون شناخت جایگاه تاریخی آنان ممکن نیست. همان گونه که پدیده‌های فرهنگی در خلأ و بدون زمینه پدید نمی‌آیند، نخبگان فرهنگی نیز از هیچ متولد نمی‌شوند. بلکه در بستری متأثر از گذشته و در شرایط تربیتی پیچیده محیط و دوره‌ای که به آن تعلق دارند سر برمی‌آورند. می‌دانند به افزیش می‌پردازند و بر لایه‌هایی از جامعه تأثیر می‌گذارند. شهید سید مرتضی آوینی نیز بر همین قاعده، مولود زمینه و زمانه‌ای بود که علاوه بر پیشینه فرهنگی، از مجموع تحولات و مناسبات اجتماعی و فرهنگی عصر خود تأثیر گرفته و در ادامه توانست تأثیرگذار باشد. تا آنجا که موفق شد با هنر خود عظمت و خصیصه‌های فرهنگی نسل اول انقلاب را به ارزش و فرصتی تجدیدپذیر تبدیل کرده و از بین جوانان و سایر اقشار برای آن همدلان و همراهانی همیشگی بیابد و راه و مرام ایثار و ازخودگذشتگی را بر جاده صواب و انصاف فراروی آیندگان قرار داده و خاطره‌ای خوش و درخشان از آن باقی گذارد.

هنر به عنوان بهترین و موثرترین وسیله ارتباطی و به مثابه زبانی رسا و مشترک امکانی برای ثبت، ضبط و انعکاس پدیده‌های اجتماعی - فرهنگی و باقی گذاردن میراث تاریخی برای نسل‌های بعد محسوب است. سید مرتضی آوینی از جایگاه یک هنرمند به معرفی، بسط و توسعه فرهنگ غنی جبهه پرداخت و جایگاه ممتاز آن را شناساند و سربلندی‌های مردم ایران در این ارتباط را تبیین نمود از این رو می‌توان سید مرتضی را تلاشی معنوی برشمرد که خصیصه‌های یک دوره استثنایی را بازتاب داده و ماندگار کرد.

او این رسالت را در هنری یافت که خود بدان عنوان «هنر دینی» داده است و در تبیین آن می‌گوید: «هنر دینی، هنری است که در قبل دین محقق شده باشد و این حقیقتی است متمایز از آنکه هنر امروز، امری مذهبی را همچون موضوع کار خود برگزیند» آوینی هنر دینی را در قالب و صورت شعر کهن، معماری قدیم ایران، موسیقی مقامی و... یافته و آنها را همان حقیقت دین و نتیجه تاریخی تلاش انسان برای تقرب به حقیقت مطلق برمی‌شمرد. وی معتقد است هنر تهی از معنویت از آنجا آغاز می‌شود که اراده آزاد هنرمند اشیا را از صورت طبیعی و شأن ازلی‌شان بیرون می‌آورد و توسط کلام و صوت و نقش و حجم عوالم درونی خودش را وابنگری می‌کند. از این رو شهید آوینی با طرح شعار دینی در اثرش به عنوان عنصری محوری به رواج هنر معنویت گرامی برداز و با اساس قرار دادن اندیشه توحیدی، کعبه را به نشانه رمز و تمثیل آن و حلقه ارتباط ادیان توحیدی منشأ هنر معنوی وحقیقت آن می‌داند. او دامنه افکار خود را از باورمندی به توحید به عرصه‌های جدی اجتماع می‌کشد و باطن قبله را در دیگر دوستی و ایثارگری می‌یابد و بر جسم بی‌روح و تهی از معنویت دینداران ظاهری می‌تازد. آوینی کار خود را با روایت آنچه بر خاش گزیده‌ها» رفته است آغاز می‌کند و با تاختن به ظلم منشأ گرفته از شرک و خود پرستی بر سیاق‌های معمول و جا افتاده می‌خروشد. با شروع جنگ به جبهه‌ها می‌شتابد و با معرفی شهروندان شهر آسمانی یادگار منحصر به فرد از خود به یادگار می‌گذارد در ادامه و در جست‌وجوی گمنامان جبهه توحید خطر می‌کند و پا به میدان مین می‌گذارد و سرانجام در آتش کین دنیاپرستان و سلطه‌گستران گرفتار آمده و به فیض شهادت نائل می‌آید.

اسماعیل علوی

از تمام خوانندگان پیام آشنا می خواهیم، یکی از مهم ترین مشکلاتی که در محله ی زندگی خود با آن مواجه هستید دست به قلم شوید و برایمان پیامک کنید تا در ستون «پیامک های وارده» با نام نان- در صورت تمایل- منتشر شود.

SMS
۳۰۰۰۲۸۰۲۶۰۶۰

یادداشت

نایب رئیس کمیسیون محیط زیست مجلس مطرح کرد

ضرورت تهیه لایحه حقوقی در راستای حمایت از محیطبانان از سوی دولت

نایب رئیس کمیسیون کشاورزی، آب، منابع طبیعی و محیط زیست مجلس خواستار ارائه لایحه حقوقی کاملی از سوی دولت برای حمایت از محیطبانان و جنگل‌بانان شد.

به گزارش پیام آشنا به نقل از ایسنا، جلال محمودزاده ضمن تسلیت به خانواده های شهدای محیطبان زنجانی اظهار کرد در مجلس دهم طرحی نوشتیم و با استناد به آن مساله حمایت از محیطبان ها را مطرح کردیم. در طرح ما آمده بود کسانی که در حین ماموریت به خاطر حفاظت از محیط زیست مجروح یا کشته شوند به مقام رفیع جانبازی و شهادت نائل شده و از همه مزایای حقوقی شهدا و جانبازان برخوردار خواهد شد. این طرح در مجلس دهم تصویب و به دولت ابلاغ شد و دولت موظف به رعایت این قانون است.

نایب رئیس کمیسیون کشاورزی مجلس در مورد علت کامل نبودن طرح مجلس اظهار کرد: طبق اصل ۷۵ نمایندگان مجلس نباید در این خصوص طرحی می نوشتند که برای دولت بار مالی داشته باشد. به همین خاطر دست ما در نوشتن قانونی که واقعا به نفع محیطبانان باشد، بسته بود. به همین خاطر سعی کردیم تا آنجا که می توانیم از طرف کمیسیون کشاورزی مجلس دهم طرحی را آماده و اجرایی کنیم.

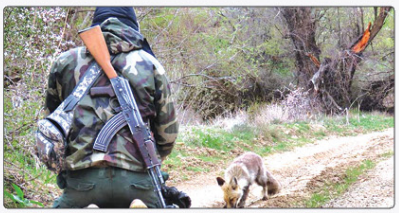
نماینده مردم مهاباد در مجلس با اشاره به افزایش شمار جانباختگان در راستای حفاظت از محیط زیست خطاب به مسئولان دولتی تاکید کرد: پیشنهاد می کنم دولت لایحه کاملی در راستای حمایت از محیطبان ها ارائه کند. همه نمایندگان مجلس بازدهم حامی چنین طرحی هستند چرا که می دانیم از ضروریات است محیط زیست بیت المال است و ما موظف به نگهداری آن برای نسل های آینده هستیم.

محمود زاده در خصوص حق تیر محیطبانان و جنگلبانان اظهار کرد: مساله تیراندازی بسیار پیچیده و حساس است به همین علت دولت باید لایحه ای بنویسد که حق همه طرف های درگیر در محیط زیست رعایت شود. فرض کنید محیطبانی در درگیری با یک شکارچی حق او را به نوعی ضایع کند به همین علت معتقدم باید قانون جامعی نوشته شود و آنقدر دقیق باشد که جای شبهه و سوال باقی نگذارد این گونه است که عدالت رعایت می شود.

وی در مورد قرارداد محیطبانان و مساله حقوق و مزایای آنان گفت: نیروهای منابع طبیعی و حافظ محیط زیست با یک چهارم قرارداد کار می کنند یعنی به ازای هر چهار نیرو یک نفر به صورت رسمی فعالیت می کند و بقیه به صورت شرکتی، روزمزد و پاره وقت یا. فعالیت دارند. این وضعیت، انگیزه محیطبان ها و جنگلبان های ما را گرفته است. حقوق و مزایای محیطبانان باید آنقدر باشد که محیطبان رغبت کند که برای حفاظت از محیط زیست جان خود را به خطر بیندازد.

محمود زاده خاطرنشان کرد: سازمان امور استخدامی قول داده بود که تعداد نیرو برای حفاظت و محیط زیست استخدام کند که هر روی معتقدم که شیوه استخدام نیروهای حفاظت محیط زیست نیازمند اصلاح است. من این موضوع را در کشورهای دیگر بررسی کردم و متوجه شدم که دولت‌ها زمین‌های خود را به نوعی در اختیار بهره برداران قرار می‌دهد و بدون تغییر کاربری و به صورت آزاد از او تقاضای قرارداد می‌کنند و از آنجا کـه بهره برداز به آن زمین حس مالکیت دارد در راستای حفاظت از آن می‌کوشد.

محمودزاده در پایان تاکید کرد: شیوه بهره برداری در کشور ما باید اصلاح شود بهره برداران از محیط زیست باید در شرایط قرار بگیرد که محیط زیست را از خود بدانند و حفاظت از آن را حفاظت از اموال خود تلقی کند.



گزارش

چالش‌های بازی‌سازان ایرانی

به رغم آنکه ایران طی سال‌های اخیر در زمینه توسعه بازی‌های رایانه‌ای پیشرفت قابل توجهی داشته، فعالان این صنعت معتقدند موانع متعددی روند رشد و توسعه بازی‌های رایانه‌ای را کند کرده‌اند. هفته گذشته بازی‌سازان ایرانی با انتشار بیانیه‌ای خطاب به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نگرانی خود را از نحوه رسیدگی بخش نظارت بازی‌ها ابراز کردند.

به گزارش پیام آشنا به نقل از دنیای اقتصاد، در این بیانیه که به امضای ۶۱۴ نفر از فعالان این حوزه رسید، ممیزی سختگیرانه و پروسه طولانی اخذ مجوز ساخت بازی از جمله مهمترین چالش‌های بازی‌سازان ایرانی اعلام شد. بازی‌سازان معتقدند ادعاهای شدن این وضعیت باعث آسیب‌های جدی به صنعت بازی‌های رایانه‌ای خواهد شد. درحال‌حاضر و با توجه به تحریم‌ها، سهم ایران از بازار ۱۴۰ میلیارد دلاری صنعت گیم در جهان، کمتر از یک‌دهم درصد است. فعالان این صنعت می‌گویند سیاست‌گذاری‌های اخیر به گونه‌ای است که در آینده نزدیک این رقم به صفر خواهد رسید. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اما معتقد است دخالتی در فیلترینگ بازی‌ها ندارد و ۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای هیچ مشکلی برای دریافت مجوز ندارند.

نظارت سلیقه‌ای و نبود قوانین شفاف

مدیران استودیوهای بازی‌سازی در این باورند که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌سازان داخلی حمایت کافی نمی‌کند. امین شهیدی، مدیرعامل استودیو «هلک کیوب گیمز» که خود عضو کمیسیون صنفی بازار ۱۴۰ میلیارد دلاری صنعت گیم در جهان، کمتر از یک‌دهم درصد است: فعالان این صنعت می‌گویند سیاست‌گذاری‌های اخیر به گونه‌ای است که در آینده نزدیک این رقم به صفر خواهد رسید. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اما معتقد است دخالتی در فیلترینگ بازی‌ها ندارد و ۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای هیچ مشکلی برای دریافت مجوز ندارند.

نیاز به تعامل بخش نظارت بنیاد با بازی‌سازان

یکی دیگر از چالش‌هایی که فعالان این حوزه روی آن تاکید دارند، نبود یک نماینده از بازی‌سازان در شورای نظارت است. آنها معتقدند بخش نظارت حتی حاضر به برقراری گفت‌وگو با بازی‌سازان نیست. شهیدی در این‌باره می‌گوید: «ما اصرار کمیسیون به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، کارگروهی شکل گرفت تا مشکلات بازی‌سازان را پیگیری کند و با بخش‌های مختلف بنیاد در ارتباط باشند. اما به نظر می‌رسد این تعاملات هیچ نتیجه‌ای نداشته است. حتی در یکی از جلسات که رئیس کمیسیون به اصرار بازی‌سازان حضور داشته است، توسط اعضای شورا اخراج شد.» او گفت باید یک نماینده از بازی‌سازان که هم مخاطب را باشد و هم به چالش‌های بازی‌سازان آشنا باشد، در این شورا باشد تا بتواند آنها را به درستی راهنمایی کند. شهیدی با بیان انتظارات فعالان حوزه بازی‌سازی از مسوولان برای بهبود شرایط می‌گوید: «درحال‌حاضر، معاونت آموزش و حمایت به خوبی درحال فعالیت هستند ولی معاونت نظارت حتی حاضر به برقرار کردن دیالوگ هم نیست.»

به این حال معاون فنی نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: برای جلوگیری از تصمیم‌گیری‌های سلیقه‌ای، شورایی با هفت عضو تشکیل شده است. وی با اشاره به اعتراض بازی‌سازان درباره نبود یک عضو ثابت از بازی‌سازان در شورا توضیح داد: «ترکیب اعضا را من یا مدیرعامل بنیاد مشخص نمی‌کنیم؛ این یک دستورالعمل ابلاغ شده است. از این هفت نفر عضو، سه نفر عضو بنیاد و چهار نفر از خارج بنیاد هستند که شامل نماینده کانون پرورش فکری، نماینده مرکز توسعه فرهنگ و هنر فضای مجازی، فرد مطلع و خبره بیرون از بنیاد و نماینده سازمان تبلیغات هستند. در این دستورالعمل جایی برای حضور فرد دیگری مشخص نشده است. با این حال در جلسات شورا در صورت نیاز، از صاحب بازی مورد بحث جلسه دعوت می‌شود که برای اظهارنظر حضور پیدا کند. قطعا صاحب هر بازی بهتر از هر کسی دیگر می‌تواند در مورد موضوعات قابل بحث اظهارنظر کند.» منصوری با اشاره به توضیحات مبنی بر اخراج رئیس کمیسیون از جلسات شورا گفت: تاکنون هیچ‌یک از حضار از جلسات اخراج نشده است. «فرد موردنظر در بخشی از جلسه حضور پیدا کرد و موضوعات و دغدغه‌های خود را بیان کرد و در بخش دوم برای صحبت کردن موضوعات داخلی، بصورت کاملا محترمانه و معمول از ایشان خداحافظی کردند.»

طولانی بودن پروسه اخذ مجوز

بازی‌سازان ایرانی اظهار می‌کنند که طبق تعیین مصادیق مجرمانه است. طبق این جوابیه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرده است در راستای وظایف و کارکردهای خود جهت حمایت و توسعه صنعت بازی‌های دیجیتال در کشور و تامین و صیانت از حقوق مادی و معنوی مصرف‌کنندگان بازی نیز وظایفی برعهده دارد: دقت‌نظر در خصوص مسائلی مانند شرط‌بندی، قمار و محتوای خلاف فرهنگ کشور بر همین مبنا انجام می‌شود.»

تاخیر در بررسی مسائل

منصوری با بیان اینکه مساله سرعت در پاسخگویی یکی از مسائل مهم است گفت: «ما سیستمی را در بخش نظارت در نظر گرفتیم، در صورتی که پاسخگویی برای بررسی بازی بیش از سه روز دید شود، اخطاری برای کارشناس موردنظر، پس از ۴ روز پس از آن برای مدیر کارشناس و پس از ۸ روز برای من یک اخطاری ارسال می‌شود. بازی‌هایی که دچار تاخیر می‌شوند هم در بالای لیست قرار می‌گیرند. همه تلاش ما در راستای انجام خدمات با سرعت بیشتر است.»

اعتراض بازی‌سازان به حذف بازی‌ها از استور

یکی دیگر از برخوردهایی که موجب اعتراض بازی‌سازان شده، حذف برخی بازی‌ها از فروشگاه‌های اپلیکیشن است. بازی‌سازان معتقدند سخت‌گیری‌های نظارتی تنها به اصلاح بازی‌ها محدود نمی‌شود و در مواردی این بنیاد حتی اقدام به حذف بازی‌ها از استورهای ایرانی کرده است. به گفته امیر رضا قنواری، مدیرعامل پاپاتا، چند ماه پیش به دلایل نامشخص دو بازی این استودیو از کافه بازار حذف شده است. قنواری در این باره توضیح می‌دهد: «بازی‌هایی که برای هر کدام حداقل یک‌سال زمان گذاشته شده است به دلایل نامشخص حذف شدند در پیگیری‌هایی که انجام دادیم، مشخص شد که بنیاد در قانون جدید اعلام کرده است که هر بازی باید پیش از انتشار از طریق سامانه مجوز دریافت کند. از زمانی که برای دریافت مجوز اقدام کردیم تاکنون بیش از ۶ ماه گذشته است. یکی از آنها که پس از ۵ ماه و بیش از چند مرحله رفع اصلاح توسط شورای نظارت در ماه گذشته روی مارکت قرار گرفت، برای بازی دیگر هنوز هیچ پاسخی دریافت نکرده‌ایم.»

او در ادامه گفت: «روندی که بنیاد برای اخذ مجوز قرار داده است، اصلا شفاف نیست و همین مورد باعث شد که چند ماه درگیر این اصلاحات شویم. به نظر می‌رسد قوانین به‌صورت سلیقه‌ای اعمال می‌شود و چارچوب و شفافیت خاصی ندارد از آواتار یک خانم در یک بازی ایراد گرفته شده و در یک بازی دیگر اصلا به چشم نیامده است. به نظر قنواری توضیح داد: «در این پروسه ما باید یک ایمیل می‌زدیم اما این ایمیل‌ها در بیشتر مواقع بی‌جواب می‌ماند و آنها به‌صورت شفاهی موارد اصلاحیه‌ای می‌گفتند.»

این‌حالی است که منصوری تاکید می‌کند بازی‌سازان بازی‌های موبایلی می‌توانند به محض تکمیل تقاضای پروانه انتشار تا مدت مشخصی حتـی بدون مجوز بازی خود را منتشـر کنند. وی در این‌باره می‌افزاید: «بصورت کلی تاکنون به یاد ندارم هیچ بازی به‌خاطر نداشتن مجوز از اپ استور حذف شده باشد. بازی از مارکت حذف شده است که دارای محتوای مجرمانه یا نامناسب باشد. ممکن است که کمیته فیلترینگ خودرصد کرده باشد یا اینکه شهروندی این موضوع را اعلام کرده باشد. اگر این موضوع صحت داشت که تا الان از ۱۴ هزار بازی موجود در کافه بازار باید ۱۰ هزار تای آن فیلتر می‌شد. بازی به دلیل نداشتن مجوز از روی مارکت حذف نشده و بازهایی که محتوای آسیب‌رسان داشته‌اند برداشته شده است. اما برای اینکه بازی‌ساز هراسان نشود، به بازی‌ساز محترم اطلاع می‌شود که به محض اینکه پرونده خود را تشکیل داد، می‌تواند بازی را در مارکت منتشر کند.»

ناامیدی بازی‌سازان از بازار داخلی

آنچه بیش از هر چیزی، موجب نگرانی بازی‌سازان ایرانی شده، از بین رفتن بازار داخلی گیم با توجه به شرایط فعلی است. تا جایی که بسیاری از بازی‌سازان قید بازار داخلی را زده و تمرکز خود را به بازارهای بین‌المللی معطوف کرده‌اند. موضوع دیگری که بازی‌سازان در صحبت‌های خود به آن اشاره می‌کنند، مهاجرت بازی‌سازان و در ادامه ناامیدی فعالان این حوزه است. فعالان این صنعت اظهار می‌دارند برای بهبود این پروسه بهتر است در شورای نظارت یک نماینده از بازی‌سازان حضور داشته باشد. بازی‌سازان تاکید دارند که تولید بازی روندی پرهزینه است و تولیدکننده با ریسک بالایی و شکست ۹۰ درصدی وارد این حوزه می‌شود و با توجه به اینکه بیشتر بازی‌سازان با هزینه‌های شخصی و بدون هیچ حمایتی وارد این حوزه می‌شوند باید چارچوب مشخصی برای این موضوع طراحی شود.

در نهایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است بررسی و رده‌بندی سنی بازی‌های دیجیتال به‌عنوان یک مطالبه عمومی در عموم کشورهای توسعه یافته دنیا در حال انجام است تا براساس کنوانسیون‌های حقوق کودک از سلامت فکری و اخلاقی کودکان صیانت شود. بازی‌ها خصوصا برای کودکان و نوجوانان باید متناسب با نیازها و علایق و رشد سالم جسمی، روحی و عاطفی آنها تهیه شده باشد و این دو گروه سنی مهم باید در برابر تولیدات آسیب‌رسان در فضای مجازی محافظت شوند. از این رو در راستای لزوم حمایت از آنها به‌عنوان بخش مهمی از مخاطبان بازی‌های دیجیتال ابجکب می‌کند، دستورالعمل‌هایی در حوزه صیانت و حمایت از این گروه تدوین شود.

خواندنی

ای عشق
چه چیزی
که خوشی در همه
هنگام؟

سعدی

فال ۴۱۸

امروز با حافظ

یا مبسما یحاکی درجا من اللالی
یا رب چه درخور آمد گردش خط هلالی
حالی خیال وصلت خوش می‌دهد فریبم
تا خود چه نقش بازد این صورت خیالی

اوقات شرعی فردا

اذان صبح	طلوع آفتاب	اذان ظهر	غروب آفتاب	اذان مغرب
۰۵:۱۲	۰۶:۴۱	۱۳:۰۹	۱۹:۳۷	۱۹:۵۴

برگه

شیرینی یک بار پیروزی به تلخی صد بار شکست می‌ارزد.

سقراط

بریده جراید

حدس و احتمالی درباره هویّت تدوین گر «سفینه کهنِ رباعیّات»*

شـهر کتاب احمدرضا بهرامپور عمران- جنگ‌ها و مجموعه‌های ادبی درکنارِ حفظ‌کردنِ نمونه‌هایی از آثاری که ممکن است جایی ضبط نشده‌باشد، فواید دیگری نیز دارند. ازجمله مهم‌ترینِ این فواید بازتاب‌دادنِ ذوقِ فرهنگی و ادبیِ حاکم بر دوره‌های گوناگون و نواحیِ مختلف است. خوشبختانه قالبِ رباعی که ایرانی‌ترین فرم شعرِ فارسی نیز است، در چند سـفینه و مجموعه کهن جمع‌آوری شده‌است. ازآن‌جمله‌است «مجمع‌الرباعیّات» ابوحنیفه، «نزهة‌المجالس» جمالِ خلیلِ شروانی و «خلاصة‌الأشعار فی الرّباعیّات» آمده در سفینه تبریز به انتخاب و خطِّ محمدِ بن مسعود تبریزی. تمامیِ این مجموعه‌ها در سده هفتم و هشتم و در ناحیه شمالِ غربیِ ایران به‌ویژه در ازان و شروان فراهم‌آمده‌اند. از فوائدِ جنبیِ مجموعه‌های کهنِ رباعیات، پرتوی اسـت که گاه بر مباحثِ خیّام‌پژوهـی می‌افکنند. نمونه‌را بابِ پانزدهمِ نزهة‌المجالسِ شروانی نشان‌می‌دهد در همان سـده‌ها رباعی‌سرایی به‌سبکِ خیام یا خیامیّات‌سرایی شیوه‌ای رایج‌بوده‌است. در نزهة‌المجالس بخشـی جداگانه باعنوانِ «در معانیِ حکیم عمر خیّام» آمده‌است.

یکی از جنگ‌های رباعی که به‌همّتِ پژوهشـگرانِ فرهیخته دکتر اِرحام مرادی و دکتر محمد افشین‌وفایی منتشرشده «سفینه کهنِ رباعیّات» اسـت. اثری که احتمالاً سده هفتم یا هشتم تدوین شده و آثارِ بیش از هشتاد رباعی‌سرای بنام و گمنام در صدوسی‌ویک باب در آن گنجانده‌شده‌است. براساسِ اشاره مصحّحانِ اثر، در این جنگ اختیاراتِ ابیاتِ گلستانِ سعدی و فوائد اشعارِ حدائق‌السّحرِ وطواط و منتخبی از اشـعارِ دیگران نیز آمده‌است. در مقدّمه مصححان آمده «سـفینه هیچ عنوان یا مقدّمه‌ای ندارد (ص ۲۷). اما همان‌گونه که درباره «محلّ تدوین» اثر اشاره کرده‌اند، از قرائن (به‌ویژه فراوانیِ حضورِ شـاعرانِ گمنام از ناحیه «اَزان و شـروان و به‌طورکلی شمالِ غربِ ایران» و نیز ساختارِ مشابه اثر با «نزهة‌المجالس» و «خلاصة‌الأشعار فی‌الرّباعیات سفینه تبریز»)، می‌توان گفت «تدوینِ این سفینه نیز در شمالِ غربِ ایران صورت‌پذیرفته‌است» (ص ۲۸). گفتنی‌است این نکته که «سـفینه کهن رباعیات» نیز در شمالِ غرب فراهم‌آمده، ازمنظرِ مطالعه‌درِ پراکندگیِ جغرافیاییِ قالب‌های‌شعریِ‌زبان‌فارسی نیز مسأله مفید و مغتنمی است. مصحّحان برپایه قرائنی، تاریخِ کتابتِ سفینه را احتمالاً سده هشتم و نیز براساسِ نشانه‌هایی دیگر تاریخِ تدوینِ آن را احتمالاً سده هفتم ارزیابی کرده‌اند: «لاجرم [باید] تدوینِ سفینه را پیش از زمانِ کتابتِ نسخه بدانیم» (ص ۲۷). خوش‌بختانه مصحّحان در مقدّمه سفینه، به‌پیروی از شیوه مرضیّه و محقّقانه استادِ زنده‌یاد امین‌ریاحی در تصحیحِ نزهة‌المجالس، شاعرانِ مجموعه را گوناگون‌ومفید معرفی کرده‌اند و از چندوچون و کمیّت و کیفیّتِ حضورِ رباعیّاتشان در دیگرمجموعه‌ها نیز اطلاعاتی مفیدارائه‌داده‌اند.

هویّتِ تدوینِ کهن این اثر نامشخص است. هدفِ از این یادداشت نیز حدسی‌است درباره نام تدوینگر احتمالیِ این سفینه طبیعی است که در این مجموعه بیش‌ترین رباعی‌ها می‌بایست از اوحدالدین کرمانی (۱۳۲ رباعی)، کمال‌الدین اسماعیل (۱۰۸ رباعی)، خیام (۴۴ رباعی) و نیز مهسّتی گنجوی (۱۸ رباعی) نقل می‌شد. اما تدوینِ گر تنها از یک شاعر که هیچ شهرتی نیز نداشته و نمونه‌هایی از شعرش منحصر به جنگ‌های رباعـی فراهم‌آمده در همان نواحی بوده، ۱۹۸ رباعی نقل کرده‌اسـت! مصحّحان خود در مقدّمه به این مسأله غیرعادی توجه‌داشـته‌اند: [...] که «فروغ بالاترین تعداد رباعی زیرِ یک نام واحد در سفینه حاضر به‌شمارمی‌آید» (ص ۵۹). به‌گمانم این خلافِ عرف و عادت، دست‌کم می‌بایست مصحّحان را به حدس و احتمالی رهنمون‌می‌شد. اگر به این واقعیّت توجّه‌کنیم که از گذشته‌های دور تا همین امروز، شاعران و گاه متشاعرانی که دست به تدوینِ جنگ و سفینه زده‌اند اغلب، نمونه و گاه حتی نمونه‌هایی بی‌شمار از آثارِ خود را نیـز در کارِ خویش گنجانده‌اند، انتخابِ تعدادِ فراوانی از رباعیاتِ شمسِ گنجه در این مجموعه نباید بی‌سببی بوده‌باشد. اینان که گاه خود سرِ سوزنِ ذوقکی نیز داشته‌اند، خواسته‌اند با چنین تعهّدی تراندند، و درحقیقت تقلّبی نامِ خود را در روزگاران و شعرِ خویش را در تاریخِ بی‌رحمِ شعرِ فارسی زورچپان کنند! بساکه انگیزه اصلیِ تدوینِ برخی از این گونه جنگ‌ها و سفینه‌ها نیز صرف، همین میلِ مفرط به جاودانگی بوده‌باشـد! و این شیوه‌ای است که جمالِ خلیلِ شروانی، تدوین‌گرِ نزهة‌المجالس نیز آن را دریش گرفته‌اسـت. او نیز ۱۷۸ رباعی و قصیده‌ای سی‌بیتی از خویش را در اثر خود گنجانده‌است. علاء مرندی نیز، که خوشبخته در جنگ تدوین‌شده از جلّبِ او، ۴۸ غزلِ حافظ (که در روزگارِ حیاتِ خود خواجه کتابت‌شده) حفظ‌شده، در ابتـدای مجموعه، چندین غزل از خویش را گنجانده‌اسـت! این شیوه و ترفند را در بسیاری از مجموعه‌ها و انتخاب‌ها از شعرِ امروز نیز می‌توان ملاحظه‌کرد. کسـی که ذوقکی دارد و شعرکی از این‌جا و آن‌جا منتشرکرده و احتمالاً شاعرِ شکست‌خورده‌ای است، ناگهان به‌فکرِ فراهم‌آوردنِ «گزیده غزلِ نو» یا «جنگِ موجِ نو» می‌افتد؛ و وقتی کتاب را توزّق‌می‌کنی، تعداد غزل‌ها یا قطعاتی که از خویش در کارِ گنجانده‌دربرابرِ منزوی و بهمنی یا احمدرضا احمدی است!!! منطقی‌ترین و میانه‌روانه‌ترین گزینش‌ها را به‌گمانم در «شعرِ نو از آغاز تا امروز» (دو جلدی) اثرِ زنده‌یادِ محمدِ حقوقی و نیز «هفتادسال شعرِ عاشقانه» ز زنده‌یادِ محمدِ مختاری می‌توان ملاحظه‌کرد. در این دو اثر نیز تقریباً به تعدادِ شعرِ شاعرانِ طرازِ اول از خودِ تدوین‌گران نیز شعر انتخاب‌شده است. و البته ترندِ برخی‌ها در این سال‌ها در این زمینه، بسیار رقّت‌برانگیز بوده و نیاز به نمونه‌آوردن ندارد!

به‌گمانِ نویسـنده، به‌دلایلی، از جمله وفورِ شاعرانِ شهرِ گنجه در این اثر (مهسـتی، عزیز، عمر، کریم، نجیب، نظام) درکنارِ گزینشِ نمونه‌های فراوان از آثارِ آنان، و نیز شیوه رایج سفینه‌پردازان که در یادداشت به آن اشاره‌شد، به‌احتمالِ فراوان تدوین‌گرِ «جنگِ سفینه کهن» کسی نیست جز خودِ شعرِ گنجه.

در پایان یادآوری می‌کنم، براسـاسِ بررسیِ استادِ ریاحی، بیش‌ترین شاعرانِ نزهة‌المجالس نیز به‌ترتیب‌منسوب به شهرِ گنجه (۲۴ شاعر) و شروان (۱۸ شـاعر) بوده‌اند (انتشاراتِ علمی، چ دوم، ۱۳۷۵، ص ۱۹).

● سفینه کهن رباعیّات، تصحیح و تحقیق: اِرحام مرادی و محمدِ افشین‌وفایی، انتشاراتِ سخن، ۱۳۸۵.