

تکنولوژی و ایجاد یک نظام فرهنگی جدید



محمدرضا واعظ

فینبرگ در کتاب «نظریه انتقادی تکنولوژی» نظریه‌های موجود درمورد تکنولوژی را به دو نوع بخش تقسیم می‌کند. نظریه اول، نظریه ابزارانگانه تکنولوژی است که تکنولوژی را عاری از محتوای ارزشی وامری خنثی می‌داند؛ یعنی تکنولوژی نسبت به اهدافی که می‌تواند تحقق بخشد، خنثی است. به عبارت دیگر، اگر محصولات تکنولوژیکی سبب خیریا شر شوند، این موضوع تنها به کاربران آنها در هنگام استفاده از آن بستگی خواهد داشت و تکنولوژی برای هرگونه هدفی که می‌توانداز پس آن برآید، چه خوب و چه بد، قابل به کارگیری است. بنابراین معتقدین به نظریه ابزارانگانه، تکوین ربغای تکنولوژی راتاثیرگذار در مقولات فرهنگی و نظام ارزشی نمی‌دانند. نظریه دوم، نظریه ذات انگارانه است که ریشه این‌نگاه در فلسفه هایدگرو لایول است. این نظریه بیانگرآن است که تکنولوژی خنثی نیست و بازارش است و با ورود خود به جامعه، نظام فرهنگی جدیدی را به وجودمی آورد وتمامیت جامعه ونظام اجتماعی را به منظور سازگاری با خود از نوسامی می‌دهد. در این نگاه تکنولوژی یک ابزار نیست، بلکه از ذات مستقل برخوردار است و به نحوی خاص برای تأمین هدفی خاص طراحی می‌شود و باطریق تعامل با محیط اطراف به یک کل یکپارچه تبدیل می‌شود.

در ادامه به منظور دفاع از دیدگاه دوم، ابتدابه نظر بعضی از فلاسفه که با اعتقاد به این جنبه تکنولوژی (خنثی نبودن) نگرانی خود را از بی‌امی دارند، در این باب پرداخته و سپس به نقد دیدگاه ابزارانگانه خواهم پرداخت.

هایدگر در آثار خود در این باره شدیداً ابزار نگرانی می‌کند که انسان ها باتلقی بیش از پیش از محیط پیرامون خود به منزله چیزی که در اصل باید منابعمی را برای کاربرد عملی فراهم آورد، عموماً از کیفیت وجود خودمی‌کاهد. اومعتقد است که تحت چنین شرایطی این تهدید وجود دارد که وجود بشری به وجودی تکنولوژیکی تبدیل شود.

هایدگر در مصاحبه معروفی با مجله ای آلمانی تسایت، اظهار داشت که: «فقط خدایی می‌تواند اکنون ما را نجات دهد»، همینطور برخی فیلسوفان تکنولوژی چون دن آیدی و آلبرت بورگمان نیز آشکارا در سنت پدیدارشناسی و اگزیستانسیالیسم بر نحوه تجربه افراد از واقعیت تمرکز کرده و عموماً تضعیف ایپگونه تجارب اواقعبت را از طرف

تکنولوژی مخاطره آمیز و خطرناک می‌دانند، همچنین فلاسفه‌ای چون فینبرگ و لانگدن و وینر ملهمم از جریان فکری مکتب فرانکفورت که جنبه‌های سیاسی و اجتماعی را عوامل اصلی مؤثر در تغییر واقعیت می‌دانند نیز این جنبه تکنولوژی را خطرناک دانسته و انتظار دارند که بتوان از طریق سیاست فرهنگی و مضمونی آن‌ها، این جنبه تکنولوژی که نوعی خودمختاری به آن می‌بخشد اشاره می‌کند. او تأثیری بدینسانه از تکنولوژی بر جامعه تصویر می‌کند و هیچ‌گزیری از آن نمی‌بیند. او معتقد است که تکنولوژی به سازوکاری خودسامان بخش تبدیل شده که جامعه هیچ تأثیر نفوذی بر آن ندارد. او جمله دیگر نظرات در این رابطه تحلیل زیبایی ژرژ میومندون از مصنوعات تکنولوژیکی به عنوان واسطه‌های میان جهان طبیعی و جهان فرهنگی است.

او معتقد است مصنوعات تکنولوژیکی شکل دهنده گذاری هستند از جهان طبیعی به جهان فرهنگی یا مصنوعی. در این حالت سه امکان به چشم می‌خورد: یا آنها جهان‌های طبیعی و مصنوعی را رودرری یکدیگر قرار می‌دهند (برای مثال هنگامی که به محیط زیست آسیب می‌رسد)، یا آنها جهان طبیعی را منزوی می‌کنند (به عنوان نمونه هنگامی که شهری زیر زمین ساخته می‌شود) و یا آنها به موجب تلاقی دو جهان از کارکردی برخوردار می‌شوند (برای مثال آسیاب بادی).

همچنین نیل بُست من در این رابطه در مقاله ای با عنوان «پنج چیز که مایاید درمورد تکنولوژی بدانیم» این موضوع را غلبه تکنولوژی بر فرهنگ دانسته و معتقد است که ظهور تکنولوژی تغییر ارزش‌های فرهنگی را به دنبال خواهد داشت. در این مقاله همچنین او اشاره می‌کند که با ورود تکنولوژی به جامعه، تغییرات تکنولوژیکی ایجاد شده افروندی نیست، بلکه بوم شناختی است؛ یعنی هنگامی که تکنولوژی وارد اجتماع می‌شود، جزئی از رفتار و آداب و رسوم جامعه خواهد شد و تمامی ایجاد اجتماعی را تحت تأثیر قرار می‌دهد و به راحتی برگشت پذیر نخواهد بود.

با توجه به مطلق ذکر شده، مشاهده می‌شود که تکنولوژی به عنوان فعالیت ذاتی بشر نه تنها خنثی نیست و اثرگذار است، بلکه دارای محتوای ارزشی است و به گونه‌ای حیرت انگیز خود و آثار و لواحقش را در تمامی ابعاد زندگی فردی و اجتماعی انسان وارد می‌سازد. انسان برای تأمین نیازهای خویش، اعم از نیازهای زیستی و فیزیولوژیکی، ایمنی، تغذیه، بهداشت، محبت و عاطفه، حمل و نقل و ارتباطات، آموزش و پرورش و… از این پدیده مدعی می‌شود و گویی که از پذیرش آثار و لواحق آن‌ گزیری نیست. حال با صدق چنین پیش‌زمینه‌ای از تکنولوژی مساله‌ای که مطرح می‌شود، این است که در عصر جدید و دنیای جدید که علم و تکنولوژی سایه خود را بر جوامع گسترده، ظهور تکنولوژی در جوامع دینی چه تأثیرات و پیامدهایی را به همراه خواهد داشت؟

اولین کتاب علمی- تخصصی تایپوگرافی ترجمه و در دسترس علاقه مندان به حوزه کتاب قرار گرفت. نویسنده کتاب «تایپوگرافی مجازی» نوشته «ماتیاس هیلنر» است که توسط انتشارات آکادمی ای‌وی‌ای در لوزران سوئیس منتشر شده و توسط جمشید آراسته مترجم شیرازی ترجمه و در قفسه کتابخانه هاو کتاب فروشی‌های اجی گرفت. جمشید آراسته از اساتید هنر و معماری دانشگاه شیراز که کار ترجمه این کتاب را انجام داده است، در این باره گفت: با توجه به اهمیت نقش مطالعه در زندگی امروز، بویژه در حوزه‌های علمی، این کتاب که از اولین منابع معتبر و مستند علمی و تخصصی تایپوگرافی در دنیاست به فارسی ترجمه و در دسترس اساتید، دانشجویمان و علاقه مندان به امر تایپ و نوشتار قرار گرفت. وی افزود: این کتاب توسط انتشارات آبان

سال یازدهم، شماره ۲۶۷۷ دوشنبه ۳۱ خرداد ۱۳۹۵

توسط جمشید آراسته؛

اولین کتاب تخصصی تایپوگرافی ترجمه و روانه بازار نشر شد



چاپ و در بیست و نهمین نمایشگاه بین المللی کتاب تهران در اردیبهشت ماه سال جاری رونمایی و عرضه شد. این مدرس دانشگاه با اشاره به لزوم ورود حوزه‌های علمی به مباحث تئوریک و نیز استفاده از متون معتبر علمی و تخصصی عنوان کرد: اهمیت استفاده از این کتاب برای دانشجویان، اساتید و علاقه مندان

به هنر تایپ و نوشتار این است که به حوزه‌های متعدد و متنوع تخصصی، فلسفی، ریاضی و فیزیک، آی تی و نرم افزار، معماری و شهرسازی، ادبیات و تاریخ مراجعه و استناد شده است و با ارائه مطالب مقایسه‌ای و تعمیم آن به امر تخصصی تایپوگرافی، فهم و درک خواننده را بیشتر می‌کند. آراسته با

صحف‌ان زیبا

نگاهی به پیامدهای مثبت و منفی بازی‌های مجازی

درمانگر ویران‌کننده!



تصور کن داخل یک کارخانه قدیمی از کار افتاده هستی؛ پر از راه و در و دیوار و پستو، پلیس در تعقیبت است و البته به جز شریک و همراهی که در این ماجرا همراه تو شده، چند مدل اسلحه سرد و گرم هم در اختیارت داری، می‌توانی نیروی پلیسی که تعقیبت می‌کند را در این ساختمان پیدا کنی و با این اسلحه‌ها با او و همراهانش درگیر شوی، درست مثل بدمن‌های داخل فیلم‌های اکشن، این فقط بخشی از ماجراست، البته که می‌توان دزد یا پلیس بودن، قهرمان و ضدقهرمان بودن، اسلحه‌های در اختیار و حتی فضای طراحی شده‌ای که داخلش قرار گرفته‌ای را هم تغییر دهی، بدون اینکه پیشنهاد ستاره شدن از طرف یک گروه فیلمساز در میان باشد، یا موقع کتاب خواندن خودت را جای کاراکترها تصور کنی و در خواب و خیال به دنبال این هیجانات بروی.



نسیم خادم عباسی

ورزش‌های همگانی، اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش‌آموزان، واحد تولیدات رایانه‌ای کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و کبریا کانون بازی‌های رایانه‌ای ایران) از مهم‌ترین مراکز تخصصی تولید بازی هستند. اما آیا به واقع بازی‌های مجازی خود یک معضل فرهنگی است یا می‌تواند ابزاری باشد در جریان بهبود معضلات فرهنگی؟

مهدی فرخی، یکی از طراحان بازی‌های رایانه‌ای و البته به دلیل مطالعات دانشگاهی روانشناسی، یکی از متخصصان بحث فرهنگی بازی است. او به همان اندازه که در راسنای تولیدات داخلی بازی رایانه‌ای و موبایلی تلاش دارد، از زبان‌های محتلم این عرصه نیز سخن می‌گوید: «بازی‌های کامپیوتری همان اندازه که می‌توانند مثبت و اثربخش باشند، پیامدهای منفی نیز در پی خواهند داشت. آسیب‌های جسمی ناشی از استفاده مداوم از این بازی‌ها، کم نیست. ایجاد مشکل در ستون فقرات و استخوان بندی، ابتلا به

آرتروز، احساس سوزش و سفت شدن گردن، کف‌ها و مچ دست، آسیب چشمی و دره‌هله‌های بعدی، بروز هیجان‌های شدید عصبی، تهوع و سرگیجه و حتی ابتلا به سرع، از خطرات جسمی در کمین بازیکن هاست. اما مشکل فقط به جسم مخاطب بازی محدود نخواهد شد. فرخی به پیامدهای فرهنگی این مساله نیز اشاره می‌کند: شخصی که به مرحله اعتیاد به بازی برسد، انزواطلب و پرخاشگرمی‌شود و به دلیل انفعال شخصیتی و کاهش اعتماد به نفس، به تنبلی ذهن نیز دچار خواهد شد. این‌ها مقدماتی است برای بیگانگی فرد از خود و خانواده و حتی بسته به شرایط سنی و محیطی، افت تحصیلی، کاری و اخلاقی را نیز در پی خواهد داشت.

بروز این همه معضل جسمی، روانی و اجتماعی شاید ما را مجاب کند تا بازی را صنعتی

موضوع قابل استدلال آن است که هرچیدمان تایپوگرافی، تصویری (حتی گاه انتزاعی) از یک متن را تشکیل می‌دهد. روش چاپ با حروف تایپیی متحرک که توسط یوهانس گوتنبرگ در قرن یازدهم ابداع شد، شیوه نگارش متون را در خطوط مستقیم از سمت چپ بالا تا سمت راست پایین تعیین کرد. هنوز اما قرن نوزدهم پایان‌پذیرفته بود که هنرمندان علیه این شیوه نگارش شورش کردند. گیوم بولیونر، در کنار حمایت‌های کریستیان مورگن اشترن و استفان مالارمه، ایده‌هایی انقلابی در زمینه تصویری کردن اشعار نوشتاری ایجاد کرد. این تلاش برای ترکیب متن و تصویر به صورت چیدمان‌های جالش برانگیز تایپوگرافیک، الهام‌بخش فرم‌های دیگری در هنر تایپوگرافی از جمله فوتوریسم، دادائیسم و حتی ساختارگرایی شد.»

شده است. آراسته افزود: در بخش واژگان فنی، کلمات کلیدی در کنار متن اصلی توضیح داده شده است و بخش نقل قول به توضیحات اضافی از موضوعات تخصصی و تمرین‌ها اختصاص دارد. در بخشی از این کتاب آمده است: «تایپوگرافی در واقع بازنمود اطلاعات تصویری متن است. میان بازی‌های رایانه‌ای، این بازی‌ها محاسن زیادی در برمان پرورش یافته؛ بارها در دل تشویقشان کرده‌ایم یا به خاطر تصمیم‌هایی از طرف ما مورد ملامت قرار گرفته‌اند. این بار اما بازی‌های کامپیوتری تمام رویاهای کودکان و نوجوانان و حتی بزرگ‌ترها را آسان و قابل دسترس کرده‌اند. کامپیوتری که در همه خانه‌ها یافت می‌شود، به راحتی قابلیت نصب یک بازی کامپیوتری را در خود دارد و کار کردن با این دستگاه پیش‌ترروایی هم این روزها بسیار آسان شده است. گزینه Install را می‌زنی و وارد دنیایی می‌شوی که تفاوت جذابش با زندگی روزمره غیرقابل انکار است. این چند سال اخیر هم که دیگر لازم نیست در خانه و پای سیستم، دنیایت را عوض کنی؛ با تبلت و تلفن همراهت هم می‌توانی به جنگ دشمن بروی. شاید حتی در کلاس درس باشی که متوجه شوی فرصت چندانی در Warنداری و بهتر است به جای گوش دادن به صحبت‌های استاد محترم، Attack بزنی!

آموزش مهارت‌های زندگی، آموزش بازیابی سلامت و دوری از دارو و مسکن و تقویت هماهنگی میان چشم و دست و پرورش عضله نیز از دیگر محاسن این بازی‌ها خواهد بود. همچنین بازی‌های رایانه‌ای به کودکان و نوجوانان مبتلا به بیماری‌های «فلج مغزی» یا «نارسایی در تشخیص واژه‌ها» یا «بازی‌رسان و ابزاری است کمک آموزشی برای معلولان. ضمن اینکه نمی‌توان از لذت ناشی از انجام بازی‌ها چشم پوشید. گاهی این بازی‌ها نوجوانان را وارد دنیایی می‌کند که کنترلش در دست آنهاست.

فرخی در ادامه به این نکته اشاره می‌کند که بازی هم مانند هر سرگرمی فرهنگی دیگری باید با قوانین و فرهنگ درست مورد استفاده قرار گیرد؛ اگر به بازیکنان خود آموزش دهیم با از طریق خانواده‌ها و ابزار آموزش استفاده از بازی را در اختیار کودکان و نوجوانان قرار دهیم، بازی می‌تواند به یکی از بهترین ابزارهای آموزشی تبدیل شود. بهتر است بازی‌های تصویری خلق پیش از بازی‌های دیگر مورد توجه قرار گیرد. بازی زمانی ویران‌گر است که بازیکن را به تنهایی برای ساعات‌های طولانی، مسحور خود کند، پس بازی‌های گروهی کمتر مساله ساز می‌شود. همیشه بین دو نوبت بازی باید زمانی را

برای استراحت در نظر گرفت. چنان‌که دو شرکت بزرگ ژاپنی نمیکنند و سگا هشدار می‌دهند که بین بازی‌ها، به طور منظم به خود استراحت دهید. ویران‌گرترین بازی‌ها، آنهایی هستند که تصویر به صورت مکرر بر صفحه ظاهر می‌شود و بازیکن باید مدام شلیک کند. این کارشناس و طراح بازی به قوانین ارگونومی استفاده از رایانه هم اشاره می‌کند و می‌گوید: قوانین ارگونومیک این روزها در کتب و حتی اینترنت به راحتی در دسترس هستند و بهتر است برای آسیب هرچه کمتر جسمی، نحوه درست استفاده از ابزارهای تکنولوژیک در همه خانه‌ها اعمال شود.»

روزشمار «جشنواره فصلی داستان چهارگاه»

علاقه‌مندان به شرکت در «جشنواره فصلی داستان چهارگاه»، تا ششم تیرماه فرصت دارند با ارسال یک تا سه داستان کوتاه کوتاه در این جشنواره که از سوی مرکز آفرینش‌های ادبی قلمستان اصفهان برگزار می‌شود، ثبت‌نام کنند. به گزارش دبیرخانه «جشنواره فصلی داستان چهارگاه»، گاه نخست این جشنواره (بهار ۹۵) به نگارش داستان کوتاه کوتاه با موضوع آزاد اختصاص دارد. شرکت برای همگان آزاد است و آثار باید به زبان فارسی معیار باشد. علاقه‌مندان ایندایجاد فرم ثبت‌نام در تارنمای جشنواره به آدرس WWW.LCCI.IR راتکمیل کنند و حداکثر سه‌اثر خود را که پیش‌تر در کتاب، مجله و رسانه مکتوبی منتشر نشده است را در قالب داستان کوتاه کوتاه و حداکثر تا ۱۰۰ کلمه، بدون احتساب حروف «و، از، که، به، را، و…» در نرم‌افزار word یا قلم BNazanin فونت ۱۴ تایپ شده ران تا تاریخ ۴ تیرماه ۹۵ به نشانی رایانامه دبیرخانه جشنواره به آدرس ghalemanews@gmail.com ارسال کنند. مراسم پایانی این جشنواره داستانی در ۲۴ تیرماه ۹۵ برگزار می‌شود. گفتنی است؛ به رتبه نخست تندیس جشنواره، لوح سپاس و یک سکه تمام بهار آزادی، رتبه دوم تا پنجم لوح سپاس و نیم سکه بهار آزادی و رتبه ششم تا دهم لوح سپاس و ربع سکه بهار آزادی اهدا می‌شود. برای اطلاعات بیشتری می‌توانید به دبیرخانه جشنواره به نشانی: اصفهان، خیابان ۲۲ بهمن، خیابان علامه امینی، باغ غدیر، مرکز آفرینش‌های ادبی قلمستان مراجعه کرده و یا از ساعت ۹ صبح تا ۱۴ بعدازظهر با شماره تلفن ۳۳۶۰۲۰۱۴ تماس بگیرید. اخبار جشنواره را نیز می‌توانید در کانال تلگرام آن به آدرس /joinchat/https://t.me/BHqjhizTywm۰۵kigl۷۲۴۸ و تارنمای جشنواره به آدرس WWW.LCCI.IR دنبال کنید.



منوچهر طبیب به اصفهان می‌آید

خانه مستند اصفهان، میزبان منوچهر طبیب، مستندساز برجسته کشورمان همراه با نمایش فیلم «زاگرس گهواره تمدن» خواهد شد. منوچهر طبیب یکی از بزرگان سینمای مستند ایران است که آثار او از دهه چهل تا کنون تأثیر قابل توجهی بر نسل‌های مستندساز گذاشته است. او فارغ‌التحصیل کارگردانی سینما و تلویزیون و طراحی صحنه از دانشگاه سینمایی آکادمی دولتی موسیقی و هنرهای نمایشی وین است و در رشته سینمای دانشکده‌های هنرهای دراماتیک و تلویزیون تدریس کرده است. اغلب آثار این نویسنده و کارگردان بیش از ۹۰ فیلم مستند و آموزشی، بر موضوعات معماری، سنن ملی و مذهبی و جغرافیای ایران تمرکز داشته است. او نزدیک به ۱۲ مستند درباره معماری ایرانی ساخته که آثاری درباره بناهای تاریخی اصفهان از جمله مسجد شیخ لطف‌الله، مسجد جامع اصفهان، کاخ چهل ستون، کاخ هشت‌بهشت و کاخ عالی‌قلیو در میان آنها دیده می‌شود. «زاگرس گهواره تمدن» با محوریت کوچ عشایر یختیاری و شقایقی است و به فرهنگ، آداب و رسوم رایج در حاشیه این رشته‌کوه از آذربایجان تا نزدیک بندرعباس از گذشته تاکنون می‌پردازد.

این فیلم دیلم افتخار سیمین جشنواره سینمای حقیقت را کسب کرده است. طبیب مجموعه چهارجلدی «سفر در ایران» را هم براساس تجربه پنجاه‌ساله پژوهش و سفر خود در ایران تالیف کرده است. او دیلم افتخار جشنواره بین‌المللی فیلم برلین را برای فیلم «مسجد جامع اصفهان»، دلفین طلایی جشنواره بین‌المللی فیلم‌های مستند و آموزشی را برای فیلم «معماری دوران صفوی» و دیلم افتخار جشنواره بین‌المللی رشد تهران را برای فیلم «اصفهان، هندسه‌ای در مقیاس انسانی» دریافت کرده است. گفتنی است: نشست نمایش فیلم «زاگرس گهواره تمدن» منوچهر طبیب با حضور او، یکم تیرماه ساعت ۱۷:۳۰ در سالن نمایش نگارستان امام خمینی اصفهان واقع در فلکه فیض برگزار می‌شود.



راه‌اندازی پنج مرکز تخصصی حفظ قرآن کریم در نجف‌آباد

رییس اداره اوقاف و امور خیریه شهرستان نجف‌آباد از راه‌اندازی پنج مرکز تخصصی حفظ قرآن کریم در این شهرستان خبر داد. به گزارش ایما، حجت الاسلام و المسلمین اصغر توسلی اظهار داشت: اداره اوقاف و امور خیریه شهرستان نجف‌آباد در راستای پیروی از فرمایشات مقام معظم (رهبری) (دامت برکات) و همچنین در قالب اجرای طرح ملی تربیت حافظان قرآن کریم در سطح شهرستان اقدام به راه‌اندازی پنج مرکز تخصصی حفظ قرآن کریم در این شهرستان کرده است.

وی ادامه داد: شعبات مرکز تخصصی حفظ قرآن کریم در بزنان شهر، ویلا شهر، دانشگاه فنی و حرفه‌ای سمیه شهر علویچه، شهر نجف‌آباد و مرکز اصلی این مرکز نیز کتابخانه آیت الله حججی نجف‌آباد است. رییس اداره اوقاف و امور خیریه شهرستان نجف‌آباد در ادامه افزود: هر شصه به طور میانگین ۲۰ کلاس دارد که در کلاس‌های در رشته‌های حفظ یک، دو، پنج، ۱۰، ۲۰ جزء، حفظ کل قرآن کریم، روخوانی و ترتیل خوانی قرآن کریم و همچنین حفظ موضوعی قرآن کریم در این مراکز به یادگیری قرآن کریم مشغول هستند.

حجت الاسلام و المسلمین اصغر توسلی در ادامه بیان کرد: در حال حاضر نیز ۱۵۰۰ نفر قرآن آموز با شرکت در دوره‌های مختلف مراکز تخصصی حفظ قرآن کریم شهرستان نجف‌آباد تحت آموزش مربیان مجرب قرآنی هستند.

به قلم محمدرضا پایرامی؛

آینه‌ای پیش روی انسان در میدان جنگ

در چهارمین دهه از انقلاب اسلامی و دومین دهه از پایان دفاع مقدس، عرصه ادبیات داستانی دفاع مقدس در کشور متوجه یک ریفات تازه شده است که برمیانی آن بسیاری از نویسندگان فعال در این عرصه سعی در ترسیم چهره غیرانسانی و کرپه جنگ دارند که به ایران تحمیل شده‌و برای این منظور تصمیم گرفته‌اند تا برای انتخاب راوی، به سراغ غیرایرانی‌ها بروند. رمان «لم یزرع» اثر محمدرضا پایرامی با چنین رویکردی نوشته شده است و سعی کرده به نوعی مظلومیت شیعیان عراقی در طول هشت سال دفاع مقدس را نیز به تصویر بکشد؛ شیعیانی که اگر در جنگ حضور داشتند ناچار از فشار حزب بعث بوده و اگر حضور نداشته‌اند نیز زندگی و عرصه چنان بر آنها

تنگ می‌شده که توان فکری و جسمی برای زندگی باقی نمی‌مانده است. از پایان دفاع مقدس، عرصه ادبیات داستانی دفاع مقدس در کشور متوجه یک ریفات تازه شده است که برمیانی آن بسیاری از نویسندگان فعال در این عرصه سعی در ترسیم چهره غیرانسانی و کرپه جنگ دارند که به ایران تحمیل شده‌و برای این منظور تصمیم گرفته‌اند تا برای انتخاب راوی، به سراغ غیرایرانی‌ها بروند. رمان «لم یزرع» اثر محمدرضا پایرامی با چنین رویکردی نوشته شده است و سعی کرده به نوعی مظلومیت شیعیان عراقی در طول هشت سال دفاع مقدس را نیز به تصویر بکشد؛ شیعیانی که اگر در جنگ حضور داشتند ناچار از فشار حزب بعث بوده و اگر حضور نداشته‌اند نیز زندگی و عرصه چنان بر آنها