

روایت ۱ صفحه فیسبوک ارتش سوریه

۱۸ نوامبر ۲۰۱۷



وسط جنگ و درگیری نسبت به رعایت اموال و خانه‌های مردم حساسیت زیادی داشت. در مرحله نهایی آزادی بوکمال خودش فرمانده میدان بود. مقاومت برای نفوذ به شهر به شدت دچار مشکل شد. اجازه نداده بود برای بیرون راندن داعش، بمباران سنگین کنند. نمی‌خواست آزادی شهر به قیمت تخریب آن تمام شود.

وزارت دفاع، ساکنان شهرات سیوه، سلیمان

نصر

کامل، درست تا وسط قاب ما، بالا کشیده تا آماده شلیک باشد. توی همین خانه نقلی معمولی! که هود داشت و ظرفشویی. حتی فرش و کمد و صندلی هم دارد. حتما ساکنانش حتی به قدر تخلیه لباس‌های توی کمد هم فرصت نداشته‌اند. ساکنانش همین روزها یا از ترس داعش فرار کرده‌اند یا از ترس با داعش دست بیعت داده‌اند یا داوطلبانه به داعش پیوسته‌اند. دودوتا چارتای ما که در امنیت، پای ویدئو نشسته‌ایم، می‌گوید اگر فرار کرده باشند که حتما راضی به حضور داعش نیستند و ترجیح می‌دهند خانه‌شان امن شود تا برگردند. اما در هر دو حالت بعدی، سرباز با خطرات بالقوه روبه‌روست که فقط یکی، کمی ترجمه برانگیزتر از دیگری است. تقصیر کیست که جنگ با داعش، یک جنگ کلاسیک از نوع درگیری رودرروی دو ارتش در دو سوی یک خاکریز نیست؟ جنگ با داعش حتی جنگ شهری هم نیست. داعش در سوریه یعنی جنگیدن توی خانه‌ها، توی اتاق‌ها و آشپزخانه‌ها، داعش در سوریه حتی گاهی یعنی جنگ با صاحبخانه‌ها. به این می‌گویند «پاکسازی». البته کسی از سرباز، انتظار حل معادله ندارد. در واقع اگر سربازی ببیند که دارد در چنین موقعیتی از این دست دودوتا چارتاها می‌کند، یحتمل پیش خودتان می‌گویید «احمق! ول کن! زود باش! بزنش!» به این هم می‌گویند «منطق پاکسازی».



با همین منطق است که ویدئو تصویری از پرتاب موشک به خانه‌های بوکمال را هم نشان می‌دهد و با همین منطق، سرباز دیگری که به دیواری در

سرباز از کنار هود و ظرفشویی آشپزخانه می‌گذرد تا خود را به شکافی برساند که قبلا یک خمپاره در دیوار پذیرایی ایجاد کرده است. نور از پنجره پشت سرش می‌تابد؛ یعنی جایی که احتمالا از آن وارد این خانه نقلی در بوکمال شده است. دوربین روی کلاه خودش، همه چیز را محذب‌تر نشان می‌دهد. خم که می‌شود تا از سوراخ دیوار بگذرد، سر کلاشینکفش با آن قطعه روپوش رنگ چوب، توی قاب می‌آید. تصویر شبیه همین بازی کامپیوتری هاست، Call of Duty، در این بازی‌ها هم همیشه وقتی نمی‌دانید چه چیز انتظارتان را می‌کشد، منطق برمدار «اجتناب از احتمال خطر» می‌گردد با این تفاوت که توی بازی، اگر دست‌تان از فرط خوشبینی یا دست کم گرفتن دشمن یا ساده‌انگاری یا تنبلی یا حماقت یا هر علت دیگری روی ماشه نباشد فقط گیم‌اور می‌شوید ولی این‌جا یک عامل انتحاری، یک تله انفجاری، اصلا یک مین عمل نکرده، یا حتی یک غیرنظامی که از ترس اسلحه‌ای را دست گرفته و به‌هر موجود متحرکی شلیک می‌کند، در کمین است تا واقعا جانتان را بگیرد. این فقط قاعده بازی نیست، در تدوین قانون و مبانی فلسفی حقوق به آن می‌گویند: «قاعده دفع ضرر محتمل».



همین‌طور که نمی‌دانیم چه چیزی انتظارمان را می‌کشد، سرباز با دوربین روی سرش از تاریکی به محوطه روشن‌تر پا می‌گذارد. حالا اسلحه‌اش را