



نماد سخن

مے گویند



نویسندگان:

زھرہ آیت اللہی

سعیدہ ساروخانی

مڑگان حضوری



سازمان فناوری اطلاعات ایران
معاونت امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات

این کتاب در پروژه «صیانت از کودکان و خانواده در اینترنت» به سفارش معاونت امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات و با همکاری پلیس فتای ناجا تهیه شده است.

نمادها-خن مے گویند

زمرہ آیت الہی، سیدہ ساروخانی، مرکان حضوری

بہ سفارش:

سائرممان فناوری اطلاعات

معاونت امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات



انتشارات عترت نو

ناشر: عترت نو

تألیف: زهره آیت اللهی، سعیده ساروخانی، مژگان

حضور

تصویرساز: زینب رضایت پور

ویراستار: محمد یوسفی

مشاور طرح: علی محمد رجبی

ناظر و مجری طرح: شرکت فناوران توسعه امن ناجی

آدرس سایت: ceop.ir

شمارگان: ۱۰۰۰ جلد

قیمت: ۲۳۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۶۰۹۴-۶۰-۱

چاپ: سیمین پرداز کامه ۹-۶۶۴۸۱۶۳۸

نشانی: خیابان انقلاب، خیابان فخر رازی،

خیابان نظری، کوچه فرزانه، پلاک ۱، واحد ۱۳

تلفن: ۹-۶۶۴۸۱۶۳۸

سرشناسه: آیت اللهی، زهره، ۱۳۴۷-

عنوان و نام پدیدآور: نمادها سخن می گویند/ زهره آیت اللهی،

سعیده ساروخانی، مژگان حضوری؛ تصویرساز زینب رضایت پور؛

ویراستار محمد یوسفی؛ به سفارش سازمان فناوری اطلاعات،

معاونت امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات؛ پلیس فتا ناجا

مشخصات نشر: تهران، عترت نو، ۱۳۹۷.

مشخصات ظاهری: ۱۱۴ص؛ مصور(رنگی).

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۶۰۹۴-۶۰-۱

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

موضوع: علائم و نمادها

موضوع: Signs and symbols

موضوع: نشانه شناسی و هنر

موضوع: Semiotics and art

موضوع: سمبولیسم (هنر)

موضوع: Symbolism in art

موضوع: نشانه شناسی و سینما

موضوع: Semiotics and motion pictures

موضوع: شخصیت های کارتون

موضوع: Cartoon characters

شناسه افزوده: ساروخانی، سعیده، ۱۳۴۷-

شناسه افزوده: حضوری، مژگان، ۱۳۷۰-

شناسه افزوده: رضایت پور، زینب، ۱۳۶۶-، تصویرگر

شناسه افزوده: سازمان فناوری اطلاعات، معاونت

امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات

رده بندی کنگره: P۹۹/۵/آ۹ن۸ ۱۳۹۷

رده بندی دیویی: ۳۰۲/۲

شماره کتابشناسی ملی: ۵۲۵۶۵۱۸

فهرست مطالب

فهرست مطالب.....	۴
فهرست اشکال.....	۸
پیشگفتار.....	۱۳
معرفی و آشنایی با نمادها.....	۱۶
نماد چیست؟.....	۱۸
چرا باید نمادها را بشناسیم؟.....	۱۹
نمادها چه تأثیری بر کودکان و نوجوانان دارند؟.....	۲۰
آشنایی با نمادهای بصری.....	۲۴
نمادهای هندسی.....	۲۴
دایره.....	۲۴
مربع.....	۲۶
مثلث.....	۲۸
نمادهای گیاهی.....	۲۹
درخت سرو.....	۳۰
نخل.....	۳۱
درخت زیتون.....	۳۱

۳۲	 نمادهای حیوانی
۳۳	 گاو
۳۳	 عقاب
۳۴	 پاندا
۳۵	 بز
۳۵	 خرس
۳۶	 خوک
۳۶	 استفاده از رنگ‌ها به‌عنوان نماد
۳۷	 قرمز
۳۷	 آبی
۳۸	 زرد
۳۸	 نارنجی
۳۸	 سبز
۳۸	 سفید
۳۹	 سیاه
۳۹	 خاکستری
۳۹	 استفاده از اعداد به‌عنوان نماد
۴۰	 عدد یک
۴۰	 شش
۴۱	 سیزده

شصت‌ونه.....	۴۲
نمادهای اساطیری.....	۴۲
سایر نمادها.....	۴۶
پرچم.....	۴۷
ساختمان‌ها و مکان‌های مهم.....	۴۸
شخصیت‌ها و مشاهیر.....	۵۰
استفاده از نمادها توسط تفکرات انحرافی.....	۵۵
معرفی نمادهای مورد استفاده در فرقه‌های انحرافی.....	۵۶
صلیب وارونه.....	۵۷
پنج‌ضلعی وارونه.....	۵۷
بز بافومت.....	۵۹
عدد ۶۶۶.....	۶۰
چشم شیطان.....	۶۱
سر بز یا دست شاخ‌دار.....	۶۳
پرچم رنگین‌کمان.....	۶۳
تشبیه مفاهیم انحرافی در ذهن مخاطب با نمادها.....	۶۴
به‌کارگیری نمادها در انیمیشن‌ها.....	۶۷
نمونه‌هایی از به‌کارگیری نمادها در انیمیشن‌ها.....	۶۹
نمادهای به‌کاررفته در انیمیشن پرندگان خشمگین.....	۶۹
نمادهای به‌کاررفته در انیمیشن عصر یخبندان ۴.....	۷۴

۷۵	 نمادهای به کاررفته در انیمیشن زوتوپیا
۷۸	 نمادهای به کاررفته در انیمیشن بزرگ قهرمان ۶
۷۹	 نمادهای به کاررفته در انیمیشن ۹
۸۲	 نمادهای به کاررفته در انیمیشن بز خانگی من
۸۵	 نمادهای به کاررفته در انیمیشن دانشگاه هیولاها
۸۹	 به کارگیری نمادها در بازی‌های رایانه‌ای
۹۰	 نقش نمادها در بازی‌های کامپیوتری
۹۱	 نمونه‌هایی از به کارگیری نمادها در بازی‌های رایانه‌ای
۹۱	 Call of Duty بازی در کاررفته
۹۲	 World of Warcraft بازی در کاررفته
۹۳	 Tekken 6 بازی در کاررفته
۱۰۰	 به کارگیری نمادها در شبکه‌های اجتماعی
۱۰۰	 نماد رنگ در شبکه‌های اجتماعی
۱۰۱	 کاربرد شکلک‌ها
۱۰۳	 نماد صفحهٔ اول فیس‌بوک
۱۰۷	 منابع

فهرست اشکال

- شکل (۱) نقش ماندالای هندی..... ۲۵
- شکل (۲) نماد مربع در اشکال گوناگون..... ۲۷
- شکل (۳) مکۀ مکرمه، نماد مربع کامل که با دایرهٔ مؤمنین محاط شده..... ۲۸
- شکل (۴) اهرام مصر..... ۲۹
- شکل (۵) نماد درخت سرو در معماری‌های قدیم ایران..... ۳۰
- شکل (۶) نخل به‌عنوان نماد..... ۳۱
- شکل (۷) شاخهٔ زیتون در پرچم سازمان ملل متحد..... ۳۲
- شکل (۸) تصویر عقاب در نشان کشور آمریکا..... ۳۴
- شکل (۹) تصویر پاندا بر روی یک تمبر کشور چین..... ۳۴
- شکل (۱۰) تصویر بز در نمادهای اساطیر یونانی..... ۳۵
- شکل (۱۱) خرس، نماد کشور روسیه..... ۳۶
- شکل (۱۲) مجموعه‌ای از نمادهای مصر باستان..... ۴۴
- شکل (۱۳) مجموعه‌ای از نمادهای روم و یونان باستان..... ۴۵
- شکل (۱۴) نمادهای اساطیری ایرانی..... ۴۶

- شکل (۱۵) پرچم المپیک و صلیب سرخ و هلال احمر به ترتیب نماد ورزش و کمک‌های حمایتی..... ۴۷
- شکل (۱۶) پرچم داعش..... ۴۸
- شکل (۱۷) پرچم هم‌جنس‌بازان..... ۴۸
- شکل (۱۸) مجسمه آزادی و برج ساعت، نماد کشورهای آمریکا و انگلستان..... ۴۹
- شکل (۱۹) کاخ کرملین، نماد کشور روسیه..... ۴۹
- شکل (۲۰) اهرام مصر و آبشار نیاگارا، نماد کشورهای آمریکا و مصر..... ۵۰
- شکل (۲۱) نلسون ماندلا، نماد مبارزه با نژادپرستی و آزادی و برابری..... ۵۱
- شکل (۲۲) گاندی، نماد هند و صلح و آشتی در جهان..... ۵۱
- شکل (۲۳) مادر ترزا، نماد مهربانی و حمایت از فقرا..... ۵۲
- شکل (۲۴) شهید حججی، نماد شهادت شجاعانه و مظلومانه..... ۵۳
- شکل (۲۵) صلیب وارونه..... ۵۷
- شکل (۲۶) ستاره پنج‌پر، نماد شیطان‌پرستی..... ۵۸
- شکل (۲۷) استفاده از ستاره پنج‌پر وارونه بر روی تی‌شرت..... ۵۹
- شکل (۲۸) بز بافومت بر روی خال کوبی..... ۶۰
- شکل (۲۹) نماد ۶۶۶ بر روی کفش..... ۶۱
- شکل (۳۰) تصویر چشم شیطان بر روی یک‌دلاری آمریکا..... ۶۲

- شکل (۳۱) علامت دست شاخ‌دار یا سر بز ۶۳
- شکل (۳۲) پرچم رنگین کمان، نماد هم‌جنس‌بازان ۶۴
- شکل (۳۳) حضور عقاب و تندیس آن در انیمیشن پرندگان خشمگین ۷۱
- شکل (۳۴) استفاده از پرچم هم‌جنس‌بازان در انیمیشن پرندگان خشمگین ۷۱
- شکل (۳۵) استفاده از نماد پرچم رژیم صهیونیستی در انیمیشن پرندگان خشمگین ۷۲
- شکل (۳۶) استفاده از نماد پرچم کشور آلمان در انیمیشن پرندگان خشمگین ۷۳
- شکل (۳۷) خوک سبز و چوب‌دستی با تصویر هلال ماه، در انیمیشن پرندگان خشمگین
..... ۷۳
- شکل (۳۸) استفاده از نماد مجسمه آزادی در انیمیشن عصر یخبندان ۴ ۷۵
- شکل (۳۹) نماد سرزمین عرب‌نشین در انیمیشن زوتوپیا در مقایسه با تصویر واقعی ۷۶
- شکل (۴۰) شباهت ساختمان‌ها در انیمیشن زوتوپیا با کاخ کرملین روسیه ۷۷
- شکل (۴۱) شباهت ساختمان‌ها در انیمیشن زوتوپیا با خانه ابرای سیدنی ۷۸
- شکل (۴۲) تصویری از شهر سان‌فرانسیسکو در انیمیشن قهرمان بزرگ ۶ ۷۹
- شکل (۴۳) پوستر انیمیشن ۹ با تصویر شخصیت روبات ۹ ۸۰
- شکل (۴۴) تصویر روبات ۶ در انیمیشن ۹ با طلسم منقوش به نماد ۶۶۶ ۸۱
- شکل (۴۵) تصویر روبات ۲ در انیمیشن ۹ ۸۱
- شکل (۴۶) ایجاد ستاره پنج‌پر توسط شخصیت ۹ در انیمیشن ۹ ۸۲

- شکل (۴۷) بارکد ۶۶۶ روی پیشانی یک بز در انیمیشن I Pet Goat II ۸۳
- شکل (۴۸) دست دراکولا در انیمیشن I Pet Goat II ۸۴
- شکل (۴۹) نماد تک چشم و دست ایلومیناتی شیطان در انیمیشن I Pet Goat II ۸۴
- شکل (۵۰) تصویر شخصیت مایک وازوسکی در انیمیشن دانشگاه هیولاها ۸۶
- شکل (۵۱) نماد ستاره پنج پر در انیمیشن دانشگاه هیولاها ۸۶
- شکل (۵۲) نماد شاخ شیطان در صحنه های مختلف انیمیشن دانشگاه هیولاها ۸۷
- شکل (۵۳) شباهت پرچم منتسب به خالد الاسد به پرچم گروه اخوان المسلمین در بازی
Call of Duty ۹۲
- شکل (۵۴) نماد چشم جهان بین در صحنه های مختلف بازی دنیای وارکرافت ۹۳
- شکل (۵۵) تصاویر روی جلد سی دی بازی Tekken 6 ۹۴
- شکل (۵۶) تصویر شخصیت kazuya mishima در بازی Tekken 6 به صورت تک چشمی و
دارای نماد مثلث ۹۵
- شکل (۵۷) تصویر خال کوبی روی بازوی چپ jin در بازی Tekken 6 ۹۵
- شکل (۵۸) تصویر بز بافومت بر روی پیشانی jin در بازی Tekken 6 ۹۶
- شکل (۵۹) تصویر ۱۰ گوی مثلثی روی دستکش jin در بازی Tekken 6 ۹۷
- شکل (۶۰) تصویر عدد ۶۶۶ روی دستکش jin در بازی Tekken 6 ۹۷
- شکل (۶۱) وجود علامت شیطان (۶۶۶) در لوگوی والت دیزنی ۹۸

شکل (۶۲) آیین عبادی مردم بودایی در تایلند..... ۱۰۲

شکل (۶۳) صفحه کلیدهای نرم افزار واتساپ..... ۱۰۳

شکل (۶۴) تصویر اولیه صفحه ورود به فیس بوک..... ۱۰۴

پیشگفتار

باتوجه به اهمیت سنین کودکی و نوجوانی و تمرکز هجمه‌های رسانه‌ای بر کودکان در این سنین، ضرورت دارد که الگویی برای ارتقای سطح بینش فرزندانمان به رسانه‌های جدید تدوین شود تا با در نظر گرفتن آن، بتوانند بر تهدیدات فضای رسانه‌ای غلبه کنند.

یکی از انواع تکنیک‌های رسانه‌ای برای آنکه بتوان به صورت غیرمستقیم مفاهیمی را به مخاطب القا کرد و بر ذهن او تأثیر گذاشت، استفاده از نمادهاست. لازمه مواجهه با این تکنیک، آشنایی با نمادها و مفاهیمی است که آن‌ها با خود همراه دارند. الگوی نمادشناسانه والدین برای انتخاب مناسب‌ترین‌ها برای کودک و نوجوانشان و آگاهی‌دهی به آنان باید چگونه باشد؟ در پاسخ به این پرسش، پژوهش حاضر به راهکارهایی اشاره می‌کند که می‌تواند در شناسایی و آگاهی در مقابل پیام‌هایی که به صورت ناخودآگاه به ذهن مخاطب متبادر می‌شود، نقش مؤثری داشته باشد. هدف اصلی از این کار جهت‌دهی به هدایت و تربیت فرزندانمان در مسیر درست است؛ زیرا این گروه بیش از دیگران تحت تأثیر رسانه‌ها قرار می‌گیرند. افزایش تولیدات رسانه‌ای از یک سو و تسهیل توزیع این محصولات به سبب گسترش زیرساخت‌های ارتباطی از سوی دیگر باعث شده تا حجم زیادی از این محصولات به راحتی در دسترس کودکان و نوجوانان قرار گیرد. برای این رده سنی، جهان واقعی و روزمره با جهان رسانه‌ای فرقی نمی‌کند و از این جهت با دیگر مخاطبان رسانه‌ها متفاوت‌اند. باید باتوجه به اهداف، سیاست‌ها و اولویت‌های رسانه‌ای در

روایت داستان‌ها و تصاویری که به نمایش درمی‌آید، به آنان نشان داد که هیچ تصویر و نمادی اتفاقی در کنار دیگر تصاویر قرار نگرفته است. بزرگ‌نمایی و برجسته‌سازی موضوعی در جامعه توسط این رسانه‌ها می‌تواند به دغدغه ذهنی این گروه حساس تبدیل شود؛ همان‌طور که در شبکه‌های اجتماعی به‌طور محسوسی با آن مواجهیم. حال برای حفظ نوجوانان از هجمه‌های فرهنگی و عقیدتی، لازم است تا والدین آن‌ها با آموختن مجموعه‌ای از مهارت‌ها و دانش‌ها، خود و فرزندانشان را از مخاطب منفعل به مخاطب فعال تبدیل کنند و برای قرارگرفتن در معرض رسانه‌ها آماده نمایند. نمادشناسی به مثابه عنصری آگاهی‌دهنده به بخشی از این فرایند کمک می‌کند.

تعریف و معرفی نمادها

* نماد چیست؟

* چرا باید نمادها را بشناسیم؟

* نمادها چه تاثیری بر کودکان

و نوجوانان دارند؟



معرفی نمادها و آشنایی با آنها

انسان در گذر زمان، دائماً با اشکال و تصاویری که در آنها رمز و رازی نهفته بوده، روبه‌رو می‌شده است. این تصاویر به تدریج به نمادی از یک تفکر، آیین، قومیت، حس و... تبدیل شده و مفاهیمی مرتبط با این امور را با خود منتقل کرده‌اند. نماد یکی از کهن‌ترین ابزارها برای بیان ایده‌های انسان محسوب می‌شود و به خوبی بر مخاطب خود تأثیر می‌گذارد. نمادها همچون شمشیر دولبه‌اند. اگر آدمی را دچار توهّمات و خرافات و مطالب باطل سازند، سد راه تکامل او می‌شوند؛ اما چنانچه برای مقاصد مثبت استفاده شوند، می‌توان با استمداد از نمادشناسی به اهداف مثبت دست یافت. نمادهای خرافی و باطل یا شیطانی می‌توانند عامل مهمی در تخریب باورهای مردم باشند.

امروزه این واقعیت که رسانه‌ها نقش مهمی در فرهنگ‌سازی، انتقال فرهنگ، آشنایی اولیه کودکان با اجتماع و فراگیری نحوه انطباق با آن و همین‌طور جامعه‌پذیری درازمدت بزرگسالان دارند، به‌طور گسترده پذیرفته شده است. اثبات این موضوع ساده نیست؛ زیرا هر تأثیری از سوی رسانه‌ها از بقیه تأثیرات ناشی از محیط اجتماعی، خانواده و دیگر

سازمان‌ها و نهادهای اجتماعی مستقل نیست. باوجوداین، بخش مهمی از هنجارها و ارزش‌های اجتماعی از طریق برنامه‌های گوناگون رسانه‌ای به افراد منتقل می‌شود (حبیب‌زاده ملکی، ۱۳۹۴: ۲۳۸).

برخی آمارها می‌گویند تا زمانی که کودک به پنج‌سالگی می‌رسد، حدود شش‌هزار ساعت برنامه تلویزیونی مشاهده می‌کند (پاتر، ۱۳۹۱: ۶۲۹). هر کودک پنج‌ساله تجربه‌ای شش‌هزارساعته از رسانه دارد و در این تجربه، والدین سهم عمده‌ای دارند؛ زیرا آن‌ها تعیین می‌کنند کودک چه چیزی ببیند. بنابراین، برنامه‌ریزی مناسب می‌تواند این تجربه را بسیار غنی و پربار کند. پنج سال اول زندگی، نقش مهمی در تمام زندگی دارد. برخی اعتقاد دارند شخصیت اصلی هر فرد تا پنج‌سالگی شکل می‌گیرد و رسانه در شکل‌گیری این شخصیت به اندازه شش‌هزار ساعت نقش دارد (محمدی، ۱۳۹۳: ۱۸۲).

در انیمیشن‌ها، فیلم‌ها و بازی‌های کامپیوتری، بسیاری از پیام‌ها به صورت غیرمستقیم و ضمنی القا می‌شود؛ مثلاً ممکن است در یک فیلم، مخاطب بدون اینکه متوجه باشد، از هم‌نشینی چند تصویر پیامی را دریافت کند و تکرار این دریافت‌ها موجب پذیرش آن پیام شود. پیام تا کشف نشود، نمی‌توان آن را نقد و بررسی کرد. اما همین پیام‌های کشف‌نشده می‌توانند تأثیر خود را بر مخاطب بگذارند. درواقع، می‌توان گفت رسانه به صورت نامحسوس خواسته خود را به مردم تحمیل می‌کند (همان، ۲۱).

رسانه‌ها هرچند سرگرمی‌اند، همواره نکات مهمی را مطرح می‌کنند. حتی کودکان‌ترین انیمیشن‌ها می‌توانند به جدی‌ترین مسائل زندگی بپردازند. رسانه‌ها در بسیاری از تصمیم‌گیری‌ها، قضاوت‌ها، گرایش‌ها و مشکلاتی که برای ما پیش می‌آید، اثرگذارند و معمولاً تأثیرشان نامحسوس و آرام است (همان، ۳۶).

نماد چیست؟

واژه «نماد» که ترجمه کلمه سمبل^۱ در نظر گرفته می‌شود، در لغت به معنی نشانه، مظهر، شکل یا علامتی با معنای خاص است (آریان‌پور، ۱۳۸۵، ج ۲: ۲۲۵۸). نماد عموماً شیء کمابیش عینی است که جایگزین چیز دیگر شده و بر معنایی دلالت دارد. رابطه بین ظاهر و مفهوم نماد، ذاتی و خودبه‌خودی نیست و براساس نوعی قرارداد است (محسنیان‌راد، ۱۳۸۵: ۲۰۲). نمادگرایی^۲ عبارت است از هنر به‌کارگیری نشانه‌ها یا بیان موضوع نامرئی یا نامشهود به‌وسیله نمایش موضوع مشهود یا محسوس. نمادپردازی، نمایش مفهومی توسط نماد است که از تداعی معانی و پیوستگی تصورات و تصاویر ذهنی و احساسات به دست می‌آید (فولادی و حسن‌پور، ۱۳۹۴: ۱۳۷).

تلاش علمی نظام‌یافته برای فهم این مسئله که نشانه‌ها چیستند و چگونه عمل می‌کنند، نشانه‌شناسی نام دارد. نشانه‌شناسی علمی است که به مطالعه نظام‌های نشانه‌ای و فرایندهای تأویلی آن می‌پردازد و ابزاری پژوهشی برای فهم حقیقت پنهان در پس علائم، رموز و نشانه‌ها و نمادهای فرهنگی و رسانه‌ای است. نشانه‌شناسی می‌تواند به ما کمک کند تا از دلالت‌ها و نقش‌های نشانه‌ها و همچنین نقشی که خود و دیگران در بناکردن حقایق و وقایع اجتماعی ایفا می‌کنیم، آگاه شویم. با زندگی در جهانی که نشانه‌های بصری هر لحظه در آن بیشتر می‌شوند، لازم است بیاموزیم که حتی واقع‌نمایانه‌ترین نشانه‌ها چیزی نیستند که به نظر می‌آیند. ازاین‌رو، دانشمندان نشانه‌شناسی را شاخه‌ای از دانش بشر معرفی می‌کنند که موضوع آن نشانه‌ها و چگونگی کاربرد آن‌ها برای انتقال معنا به انسان‌هاست (تاجیک، ۱۳۸۹: ۷-۱۰).

وجود نمادها در همه جوامع، اعم از بدوی و مدرن و فوق‌مدرن، نقش بسزایی ایفا

1. symbol

2. symbolism

می‌کند. جامعه و زندگی جمعی بدون ارتباطاتی که از طریق نمادها صورت می‌گیرد، تصورکردنی نیست؛ زیرا استفاده از نمادها حتی در زبانی که به آن سخن می‌گوییم، کاربرد دارد. کلماتی که بر زبان جاری می‌کنیم، نمادهایی قراردادی است که برای نامیدن اشیا و افراد از آن‌ها استفاده می‌کنیم (فولادی و حسن‌پور، ۱۳۹۴: ۱۴۲).

به تصاویر و اشکال معنادار نیز نماد گفته می‌شود و این استعمال به دلیل کاربرد زیاد تصاویر و شکل‌ها در نمادشناسی است؛ هرچند نظام‌های معنایی نمادها می‌تواند در موسیقی و اصوات، حرکات و اشارات فیزیکی و حتی نوع پوشش افراد نمود ظاهری و بیرونی پیدا کند. علی‌رغم تعاریف مختلفی که برای کلمه «نماد» گفته شد، در این کتاب ما صرفاً به نشانه‌ها و نمادهای بصری می‌پردازیم که می‌تواند شامل انواع تصاویر، اشکال، رنگ‌ها و... باشد.

چرا باید نمادها را بشناسیم؟

در دنیای امروز، رسانه‌ها از همه جهت ما را محاصره کرده‌اند؛ به طوری که تصور زندگی بدون رسانه، غیرممکن به نظر می‌رسد. هر رسانه به نوعی عرضه‌کننده محصولات به شمار می‌رود که این عرضه فقط همان ردوبدل کردن پیام‌هاست. برخی پیام‌ها آشکارا به مخاطب منتقل می‌شوند؛ اما بخش چشمگیری از پیام‌ها از طریق نمادهایی دریافت می‌شود که بر قسمت ناخودآگاه ذهن اثر می‌گذارد.

کسی که به نشانه‌شناسی و نمادشناسی می‌پردازد، معنایی فراتر از معنای ذاتی و اولیه پیام‌ها و کلیشه‌های ساخته‌شده توسط رسانه‌ها را مدنظر قرار می‌دهد و تلاش می‌کند تا به ایده و تفکر مستتر در پشت آن پیام دست پیدا کند. در این مسیر، ابتدا تلاش می‌کند نمادها و نشانه‌های موجود در پیام‌ها را بیاید و سپس روش‌های تحلیل نشانه‌شناسانه‌ای را به کار گیرد تا علاوه بر معانی آشکار، به معانی ضمنی و تفکر موجود در ورای پیام دست

یابد (آقاجانی، ۱۳۸۷: ۱۶۳).

برای دستیابی به معنای دقیق نمادهای بصری موجود در رسانه‌ها باید به نشانه‌های تصویری در آن‌ها توجه کنیم تا بفهمیم نماد کدام بینش، نگرش یا مکتب خاص است.

نمادها می‌توانند برای گروه‌های مختلف، مفاهیم متفاوتی داشته باشند. آن‌ها مفاهیمی را منتقل می‌کنند که از محیط‌های دینی و اجتماعی گوناگون فراتر می‌رود. این مفاهیم در ورای نمادها خود را مخفی می‌سازد و پیام خود را غیرمستقیم منتقل می‌کند. اهمیت نماد و نمادشناسی زمانی بیشتر احساس می‌شود که گروهی خاص برای اهداف خود از این ترفند بهره می‌برند و بر این مبنا بر افکار عمومی تأثیر می‌گذارند و در سطحی بالاتر بر آنان مسلط می‌شوند. این گروه با هوشمندی فراوان آن‌چنان در این راه پیش می‌روند و بر علائمی خاص تأکید می‌ورزند که فقط با نگاهی عمیق و تحلیلی می‌توان به اهدافشان پی برد؛ حال آنکه بیشتر این نمادها جنبه ضددینی و انحرافی دارند. امروزه نمادپردازی و نمادگرایی یکی از ابزارهای مهم و اصلی در فرقه‌های نوظهور و ضددین محسوب می‌شود که از طریق آن، سعی در جذب مخاطب و جلب توجه اقشار مختلف مردم دارند. از این گروه‌ها، فراماسونرها و شیطان‌پرستان در صدر قرار می‌گیرند (قائمی و مراثی، ۱۳۹۲: ۶۵).

نمادها چه تأثیری بر کودکان و نوجوانان دارند؟

گرایش‌های فرهنگی در دوران کودکی شکل می‌گیرد. کودک در این دوره صرفاً استفاده‌کننده مفاهیم فرهنگی است و خودش آن‌ها را کشف یا خلق نمی‌کند؛ بلکه از طریق رخدادهایی با سازکارهای جهان آشنا می‌شود.

کودک ازسویی مظهر احساسات پاک و بی‌گناهی و معصومیت است که باید ازسوی بزرگسالان آموزش ببیند و تربیت شود. ازسوی دیگر، ناپخته و سوژه‌ای مستعد خرابی و گناه است. آگاهی ما از نمادها و ایدئولوژی موجود در پس محصولی که کودکان ما ازطریق رسانه‌ها در حال تماشا و تأثیرپذیری از آن هستند، به ما کمک می‌کند تا کودکان و نوجوانان را برای شناخت متون رسانه‌ای آگاه کنیم. به‌این‌ترتیب، با دیدی باز به مخاطبی فعال تبدیل می‌شوند، نه اینکه دربرابر همه‌های رسانه‌ای منفعل باقی بمانند (نجف‌زاده و اطهری، ۱۳۹۱: ۱۱).

بی‌توجهی به نمادها و ناآگاهی از ایدئولوژی‌های پشت پرده رسانه‌ها در نحوه استفاده از این نمادها، باعث می‌شود که کودک در فرایند فرهنگ‌پذیری، به‌صورت ناخواسته با اهداف این رسانه‌ها همسو شود. بهره‌گیری از نمادها به‌صورت گسترده، سبب می‌شود ذهن به آن عادت کند و با گذشت زمان به آن احساس مثبتی پیدا کند (قائم‌ی و مراشی، ۱۳۹۲: ۶۵).

شاید برای بسیاری از والدین این سؤال مطرح شود که رویارویی با این علائم، بدون آنکه کودکشان متوجه وجود آن‌ها شود یا شناختی از آن‌ها داشته باشد، چه تأثیری می‌تواند ایجاد کند. در روان‌شناسی مبحثی تحت عنوان «محرک‌های زیرآستانه‌ای» وجود دارد که می‌تواند پاسخ‌گوی این سؤال باشد. محرک زیرآستانه‌ای به هرگونه محرک حسی گفته می‌شود که پایین‌تر از آستانه مطلق فرد برای ادراک آگاهانه باشد. به‌عبارت دیگر، این محرک‌ها که می‌توانند به‌صورت دیداری و شنیداری باشند، بدون آگاهی فرد، اندیشه، احساسات و رفتار او را تحت تأثیر قرار می‌دهند. این ویژگی باعث شده تا در برنامه‌های تبلیغاتی به‌شدت از این‌گونه محرک‌ها بهره‌برداری شود.

جالب است بدانید که یادگیرنده‌ها دربرابر برخی نمادها که به‌صورت زیرآستانه‌ای بدان‌ها نمایش داده می‌شود، واکنش‌ها و احساساتی مثبت دارند؛ حال‌آنکه اگر این

مفاهیم به صورت آگاهانه به آن‌ها معرفی می‌شد، حالت تدافعی به خود می‌گرفتند. حال تصور کنید مخاطب این محصولات، کودک و نوجوانی است که هنوز شخصیت و هویتش شکل نگرفته و طبیعتاً آن حالت تدافعی در او وجود ندارد و قطعاً میزان آسیب‌پذیری‌اش بیشتر است. در این زمینه سازمان ملل نیز چند دهه پیش، پس از انجام دادن تحقیقاتی اعلام کرد که «مفاهیم فرهنگی ناشی از تلقینات فکری زیرآستانه‌ای، تهدیدات عمده‌ای برای حقوق بشر، در سراسر جهان، محسوب می‌شوند» (فارس، ۱۳۹۳).

آشنایی با نمادهای بصری

* نمادهای هندسی

* نمادهای حیوانی

* نمادهای اساطیری

* اعداد - رنگ ها



آشنایی با نمادهای بصری

انسان با تمایلی که به نمادپردازی دارد، اشیا و اشکال را به نماد تبدیل و آن‌ها را در مذهب یا هنرهای مختلف، به‌ویژه هنرهای بصری، به کار می‌گیرد.

به‌طور کلی، نمادها را در چند گروه می‌توان دسته‌بندی کرد: نمادهای هندسی، گیاهان، حیوانات، رنگ‌ها، اعداد و اشکال، متون کهن و مقدس. شایان ذکر است که گاه یک تصویر از مجموعه‌ای از این دسته نمادها بهره می‌گیرد تا بتواند معانی و مفاهیمی را به مخاطب خود منتقل کند. در ادامه با توجه به رویکرد به کارگیری نمادها در رسانه‌های با مخاطب کودک و نوجوان، به بررسی این دسته نمادها می‌پردازیم.

نمادهای هندسی

اشکال هندسی مختلف، گاه به‌عنوان نماد مورد استفاده قرار می‌گیرند. مفاهیم این اشکال در ادامه بیان می‌شود.

دایره

دایره کامل‌ترین شکل هندسی است و در نمادگرایی تمام دوره‌های تاریخی اهمیتی ویژه داشته است. این شکل، نماد حرکت جاودانه و چرخش مداوم و مستمر در طبیعت و نیز بیانگر آمدو شد شب و روز، هفته‌ها، ماه‌ها، فصل‌ها و سال‌هاست. به عبارت دیگر، دایره

دربدارنده مفهوم زمان است؛ زمانی که عبارت است از مجموعه‌ای از لحظه‌های پی‌درپی که به دنبال هم تکرار می‌شوند. دایره نماد نرمی، لطافت، سیال بودن، آرامش، معنویت و آن‌جهانی‌بودن است. در مرکز دایره تمام شعاع‌ها به صورت هماهنگ به یک نقطه میل می‌کنند و تمامیت و یکپارچگی این خطوط در این نقطه مرکزی در اوج کمال خویش است.

در هنرهای بصری هند و خاور دور، حضور دایره را فراوان مشاهده می‌کنیم. در هنر ایرانی نیز به نمونه‌های زیادی برخورد می‌کنیم که هنرمند از کادر یا ترکیب‌بندی‌های دایره‌ای استفاده کرده است.



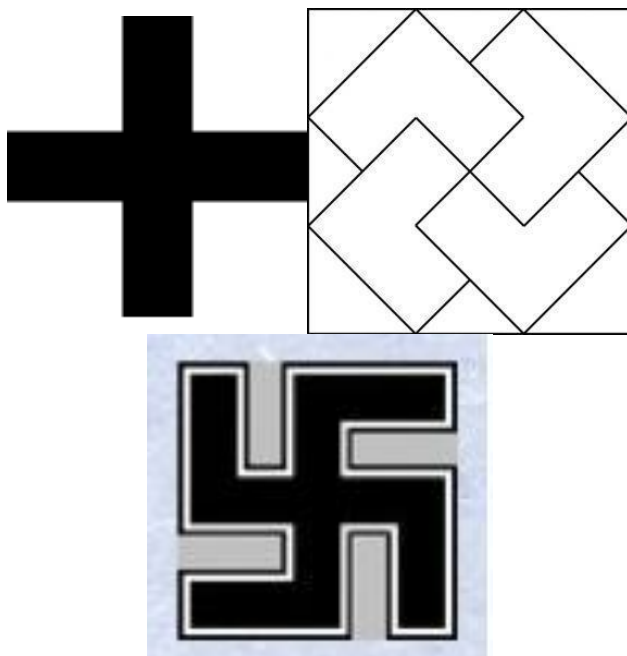
شکل (۱) نقش ماندالای هندی

مربع

مربع نماد صلابت، استواری و سکون است و میل به تغییر نکردن وضعیت در آن وجود دارد. همچنین مربع مظهر قدرت زمین است در برابر آسمان (که نماد آن دایره است). مربع عدد چهار را تداعی می‌کند که معرف کمال الهی است. مربع از لحاظ تجسمی نشان‌دهنده استقرار، استحکام، سکون و ثبات است. مربع نماد «مکان» نیز هست؛ همان‌طور که دایره و مارپیچ نماد «زمان» هستند.

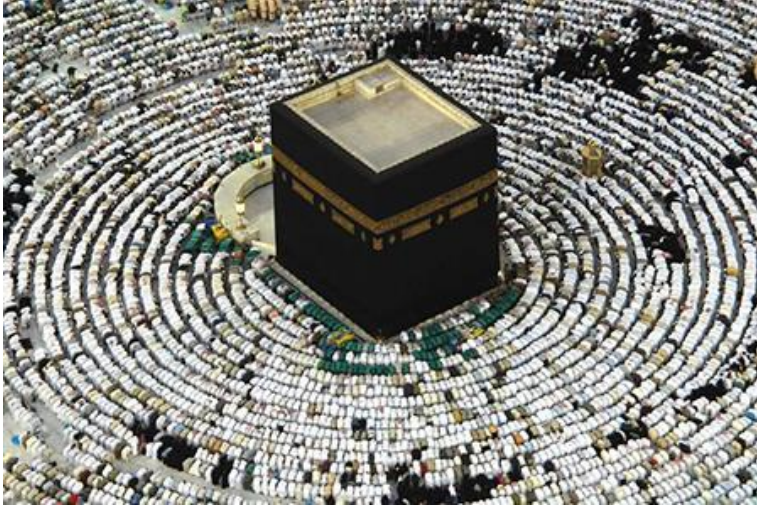
در هنر هندی، مربع در شکل ماندالا^۱ در کنار دایره، تجسم دو عالم است. در هنر مسیحی نیز مربع در شکل چلیپا (صلیبی با بازوهای برابر) تجسم می‌یابد که شکلی متحول شده از همان ماندالای هندی است.

۱. ماندالا جدولی هندسی است که در ادیان بودا و هندو به کار می‌رود و به عنوان نمادی برای جهان هستی است. اصل ماندالا از دین هندوست؛ ولی در آیین بودا هم کاربرد زیادی پیدا کرده است. ماندالاها دایره‌هایی نمادین برای تمرکز بر خویشتن و جست‌وجو در درون انسان هستند. مرکز دایره جدول ماندالا برای تمرکز در حین مراقبه دینی به کار می‌رود. اشکال متقارن هندسی ماندالا خودبه‌خود توجه شخص را به مرکز دایره جلب می‌کنند.



شکل (۲) نماد مربع در اشکال گوناگون

در اسلام از دو نماد دایره و مربع به شیواترین حالت نمادین بهره گرفته شده است. خانه خدا که قبله‌گاه تمام مسلمانان جهان است، مکعب عظیم سیاهی است که مسلمانان به‌هنگام مناسک حج، هفت بار در حرکتی دوار و بدون انقطاع آن را طواف می‌کنند. در اینجا مکعب که از تکرار مربع ایجاد شده، در مرکز حرکت دایره‌وار حجاج قرار می‌گیرد که باید آن را طواف کنند.



شکل (۳) مکه مکرمه، نماد مربع کامل که با دایره مؤمنین محاط شده

مثلث

مثلث متساوی‌الاضلاع، نماد هماهنگی و تناسب است. هنگامی که این شکل بر قاعده خود قرار می‌گیرد، از پایدارترین اشکال هندسی است و مثل یک کوه استوار به نظر می‌رسد. در مقابل، چنانچه بر رأس خود قرار گیرد، حالتی کاملاً ناپایدار و متزلزل دارد. مثلث به دلیل زوایای تندی که دارد، حالتی تهاجمی و جهت‌دار دارد (عنبرستانی، ۱۳۹۵).



شکل (۴) اهرام مصر

ترکیبات سه‌گانه بی‌شماری در تاریخ ادیان به سه مفهوم مختلف داشته‌ایم که هر مفهوم یکی از رأس‌های مثلث بوده است. این تثلیث‌ها غالباً نمادهای تصویری مثلثی‌شکلی داشته‌اند (رمضان‌ماهی، ۱۳۹۵).

نمادهای گیاهی

گیاهان به‌دلیل اینکه از منابع تغذیه بشرند، در تفکر بشر جایگاهی خاص داشته‌اند. درخت به‌دلیل تحولات زیستی‌اش، چون جوانه‌زدن و شکوفایی، نماد زندگی است. از دیدگاهی می‌توان شاخه در آسمان گستراندن درخت را مظهر اعتلا و ریشه‌دواندنش در خاک را مظهر استواری و قائمیت دانست. همچنین درخت مظهر تقدس، نماد باروری، نشاط، سایه‌گستری و نمونه طراوت است. نزدیکی و دوستی انسان با درخت از آغاز خلقت و در باغ ملکوت بوده است (دادور، ۱۳۹۳: ۶ و ۷).

نمادهای گیاهی در هنرهای متنوع اقوام مختلف، مانند معماری، نقاشی و شاخه‌های مختلف صنایع دستی حضور دارند. علاوه‌براین، برخی از گیاهان

به‌تنهایی مفاهیم خاصی را به مخاطب منتقل می‌کنند که در ادامه نمونه‌های معروف‌تر آن‌ها را مرور می‌کنیم.

درخت سرو

یکی از انواع درختان مقدس، درخت سرو است؛ درختی که به‌دلیل همیشه‌سبزبودنش بی‌خزان است و عمری بسیار طولانی دارد. درخت سرو زیباترین و خوش‌قامت‌ترین درخت است که بار هم نمی‌دهد و از تعلق آزاد است. همچنین در وضعیت بد آب‌وهوایی مقاوم است. به همین دلیل، نماد زندگی، جاودانگی، استقامت و آزادگی است (قهرمانی مخسری، ۱۳۹۳). درخت سرو در دنیا به‌عنوان نماد ملی درخت ایران شناخته شده است (ویکی‌پدیا الف، بی‌تا).



شکل (۵) نماد درخت سرو در معماری‌های قدیم ایران

نخل

نخل نیز درخت مقدسی است و به دلیل اینکه میوه‌هایش جنبه باروری داشته، نمادی از زندگی، آبادانی و فراوانی بوده است. نخل یک منبع مهم غذایی در بین‌النهرین باستان و ایران بوده است (مبینی و شافعی، ۱۳۹۴: ۴۷ و ۴۸). برخی نخل را نماد کشور عربستان می‌دانند (ویکی‌پدیا ب، بی تا).



شکل (۶) نخل به عنوان نماد

درخت زیتون

درخت زیتون که به طور مشترک در سنت یهودی و مسیحی از آن یاد شده، علامت صلح است. در دین مبین اسلام نیز درخت زیتون درختی متبرک است که با نور ارتباط دارد؛ شاید به این دلیل که از روغن زیتون چراغ‌ها را روشن می‌کرده‌اند. همچنین می‌گویند درخت زیتون مقدس است؛ چراکه یکی از اسمای الهی و همچنین لغات مقدس دیگری بر برگ‌هایش درج شده است (قهرمانی مخسری، ۱۳۹۳).

برگ درخت زیتون نماد صلح، باروری، تصفیه، تزکیه، پیروزی و پاداش بوده است. تاج

زیتون، شاخه‌ای از درخت زیتون است که به‌دور حلقه‌ای پیچیده شده و در بازی‌های باستانی المپیک یونان به قهرمان اعطا می‌شده است.

شاخه زیتون در پرچم سازمان ملل متحد نیز به‌عنوان نماد صلح استفاده شده است (ویکی‌پدیا ج، بی‌تا).



شکل (۷) شاخه زیتون در پرچم سازمان ملل متحد

نمادهای حیوانی

نقوش حیوانی نیز از دیرباز مورد توجه انسان بوده و برای بیان بیم‌ها، امیدها و نمایش قدرت‌های آسمانی از این نقوش استفاده می‌شده است (دادور، ۱۳۹۳: ۱۰). نقاشی‌های عهد پارینه‌سنگی در غارها تقریباً به‌طور کامل از تصاویر حیوانات که با هنرمندی فراوان نقش شده‌اند، تشکیل می‌شود. دلایل زیادی وجود دارد که ثابت می‌کند قصد از ترسیم این اشکال چیزی بیش از منعکس‌ساختن طبیعت بوده است. این تصاویر به نوعی جادو دلالت دارد که با کشتن نمادین حیوان، انسان در شکار حقیقی آن موفق می‌شود. به‌تعبیری، این‌گونه نقوش نمونه و نشانه لایه‌های عمیق ضمیر ناخودآگاه انسان و غریزه اوست. حیواناتی که اغلب در رؤیاها و نقاشی‌ها دیده می‌شوند، جنبه‌ها و تصاویری از

طبیعت پیچیده انسان را نشان می‌دهند و مانند آینه‌ای در برابر گرایش‌های عمیق انسانی هستند (شجاعی، ۱۳۹۶).

گاو

گاو نماد ماه است. گاو نر مظهر اصل مذکر و نیروی زایش است. به‌علاوه، مظهر حاصلخیزی و نماد زمین و همچنین نشانه قدرت است. پرستش گاو نر رسمی شایع در مصر، خاورمیانه باستان، شرق مدیترانه و هندوستان بود و بعدها به یونان و روم و بخش‌هایی از اروپا نیز سرایت کرد (موسوی، ۱۳۹۴: ۸). گاو ماده گاهی به‌عنوان مادر کبیر مطرح است. همچنین نیروی مولد زمین و منشأ تولید مثل است. گاو در اسطوره‌های ایرانی نمادی از نبرد نور و تاریکی و خوبی و بدی است (بهمنی، ۱۳۸۹: ۶۹). گاو ماده دوسر مظهر مصر است. در تفکر هندو، گاو مظهر باروری و حیوانی مقدس است و گاو ماده برآورنده آرزوهاست (Almeyda, 1395).

عقاب

در بین رومیان قدیم عقاب دارای جایگاه بالایی بود و از این پرنده تصاویر و مجسمه‌های فراوانی می‌ساختند و چشمان او را به‌گونه‌ای نشان می‌دادند که سرشار از غرور و تکبر بود. در بسیاری از کشورها از تصویر این پرنده برای نشان‌های سلطنتی استفاده می‌کردند (جوهری، ۱۳۹۴). باتوجه‌به استفاده از طرح عقاب در نشان کشور آمریکا، این پرنده را نماد این کشور نیز می‌دانند (شعبان، ۱۳۹۲). تصویر عقاب روی مهر ریاست‌جمهوری ایالات متحده و آرم آژانس جاسوسی امنیت ملی آمریکا وجود دارد. تصویر این پرنده همچنین نشانه نیروی هوایی این کشور است. در برخی از سکه‌های این کشور نیز این نشان وجود دارد.



شکل (۸) تصویر عقاب در نشان کشور آمریکا

پاندا

چین مرکزی، زیستگاه پاندا است. نام «پاندا» مترادف با نام کشور چین است و این جانور را همچون گنجینه‌ای ملی تلقی می‌کند (موسوی، ۱۳۹۴: ۸). تصویر خرس پاندا روی بسیاری از سکه‌های نقره و طلا و پلاتین مربوط به چین مدرن حک شده است. در این کشور حتی تمبرهایی با عکس و اسم خرس پاندا منتشر شده است (ویکی‌پدیا د، بی‌تا).



شکل (۹) تصویر پاندا بر روی یک تمبر کشور چین

بز

بز روزگاری به عنوان تجسم باروری انسان‌ها و گله‌های گاو پرستیده می‌شده است و با خدای حاصلخیزی سومری یکسان و برابر به شمار می‌آمده است. در اساطیر یونانی، بز برای ژوپیت‌ر رومی مقدس محسوب می‌شده است (معصومی، ۱۳۹۳: ۱۲۵۷).



شکل (۱۰) تصویر بز در نمادهای اساطیر یونانی

خرس

خرس دربردارنده مفاهیم و نمادهای متضاد است و همین است که از او یک قهرمان

ساخته است. قدرت، شجاعت، سلطه‌طلبی و هجوم در حیوانی جمع شده که سمبل آرامش و سخاوت است. خرس مانند انسان همه‌چیزخوار است. از این‌رو، ویژگی‌های گوشت‌خواران و گیاه‌خواران را دارد (رعیت، ۱۳۹۶). خرس علامت یا نشانهٔ اتحاد جماهیر شوروی سابق یا روسیهٔ کنونی است (نیرومند، ۱۳۹۴)، (AnimalSake، بی‌تا).



شکل (۱۱) خرس، نماد کشور روسیه

خوک

خوک سمبل پلیدی، ناپاکی و لاقیدی شناخته می‌شود. وقتی از این سمبل برای چیزی استفاده می‌کنند، قصد تخریب آن را دارند (نیرومند، ۱۳۹۴).

استفاده از رنگ‌ها به‌عنوان نماد

رنگ نقش بسیار مهمی در زندگی انسان دارد و می‌تواند بر روی احساسات و حالات

آدمی تأثیر بگذارد. رنگ ابزار مهمی برای ارتباط است و باعث واکنش در ذهن افراد می‌شود. معنای رنگ‌ها می‌تواند مربوط به تجربیات گذشته یا فرهنگ هر فرد باشد. در ادامه، به بررسی مفهوم برخی رنگ‌های پرکاربرد در رسانه‌هایی که مخاطبانش کودک و نوجوان‌اند، پرداخته می‌شود (عصر علم، ۱۳۹۰؛ کاتبان، بی‌تا)

قرمز

قرمز رنگ آتش و خون است. بنابراین، با انرژی، جنگ، خطر، قدرت و پایداری، احساسات شدید، تمایلات و عشق همراه است. در شرق، رنگ قرمز یادآور آتش و ازطرفی نشان‌دهنده تولد دوباره است. ققنوس، پرنده سرخ جنوب، نماد رنگ قرمز است. در مذاهب یهودیت و مسیحیت، رنگ قرمز یادآور گناه (به‌ویژه گناهان شهوانی) است.

آبی

آبی رنگ آسمان و دریاست و عموماً با عمق و پایداری همراه می‌شود. همچنین آبی نماد راستی و حقیقت، صداقت و وفاداری، هوشمندی و خرد، اعتمادبه‌نفس، هوش و ذکاوت، جوانمردی و بهشت است. این رنگ به‌شدت با آرامش و خون‌سردی گره خورده است. آبی در میان نمادها نشان‌دهنده تقوا و بی‌ریا بودن است.

رنگ آبی معنایی الهی و آسمانی دارد و در میان شرقی‌ها و غربی‌ها نشانه‌ای از تقدس است. به همین دلیل، در کاشی‌کاری‌های مساجد، حسینیه‌ها و مکان‌های مقدس از آن استفاده می‌کنند. این رنگ کمک می‌کند انسان به ملکوت بیندیشد.

مسیحیان، پیراهن حضرت مریم را که دارای تمام فضایل اخلاقی است، به‌رنگ آبی آسمانی نقاشی می‌کردند که نشان‌دهنده حفظ جان و جاودانگی اوست.

زرد

زرد رنگ تابش خورشید است. با لذت، شادی، عقل و انرژی همراه است. زرد اثر گرم‌کننده و محبت دارد و آن را نشانه ذهن و تفکر برتر می‌دانند. این رنگ همچنین روشنی و گرما، فضیلت‌جویی، عروج انبیا، شادمانی و سرخوشی را به ما نشان می‌دهد.

نارنجی

نارنجی تلفیقی است از انرژی رنگ قرمز و شادی رنگ زرد. بنابراین، با شادی، تابش خورشید و گرما همراه است. نارنجی نشانگر غیرت و جدیت، شیدایی و شیفتگی، شادی، خلاقیت و سازندگی است.

نارنجی رنگ غروب آفتاب است و شکوه و عظمت بیابان‌های کویر را نشان می‌دهد.

سبز

سبز، رنگ طبیعت است. سمبل رشد، نظم، تازگی، حاصلخیزی و باروری است. این رنگ احساس آرامش شدیدی را به مخاطب القا می‌کند. رنگ سبز به معنی آزادی و رهایی و نشانه زندگی است و حس آبادانی را تداعی می‌کند. رنگ سبز به دلیل آرام‌بخش‌بودنش به عنوان رنگ ایمنی و سلامت در جهان معرفی شده است.

برخی رنگ سبز را نماد مسلمانان می‌دانند. در اسلام، رنگ سبز نشانه ایمان و عقیده در دین، توکل به خدا، بقا و جاودانگی و همچنین نشانه روز قیامت است. به علاوه، در جهان اسلام این رنگ منسوب به اهل بیت است (گفت‌وگوی دینی، ۱۳۸۸).

سفید

سفید همراه با نور، خوبی، پاکی، خلوص و بکر بودن است. به نظر می‌رسد این رنگ

نشان کامل بودن و به معنی امنیت و پاک بودن است. سفید در نشان‌ها و نمادها مظهر وفاداری و بی‌آلایشی است. در تمام کشورها تکان دادن پرچم سفید نشانه صلح است.

سیاه

این رنگ با قدرت، بزرگی، رسمیت، مرگ، شیطان و مرموز بودن همراه است. در نشان‌ها و نمادها مظهر غم و اندوه و ترس و رازداری و مبهم بودن است. در اکثر جوامع غربی رنگ سیاه یادآور مرگ، عزا و خاکسپاری است. رنگ سیاه با تاریکی و ترس از ناشناخته‌ها ارتباط دارد و نیروهای مافوق طبیعی یا جادویی را به خاطر می‌آورد.

خاکستری

از این رنگ برای نشان دادن جنبهٔ ماورایی زندگی استفاده می‌کنند. به داستان‌هایی که دربارهٔ ارواح و کسانی که از دنیای دیگر به دیدن انسان می‌آیند، خاکستری می‌گویند. خاکستری نشانهٔ ابهام و رنگ ابر و مه است و گاه آنچه را نمایان است، پنهان می‌کند. در اسطوره‌های یهودیان باستان، رنگ خاکستری نشانهٔ حکمت عمیق است.

استفاده از اعداد به عنوان نماد

اعداد نقش مهمی در علم و به ویژه ریاضیات و آمار دارند. فیثاغورث و شاگردانش اعداد را بسیار مقتدر می‌دانستند. اما برخی اعتقاد دارند که اعداد فقط برای شمارش نیستند؛ بلکه از ایام قدیم با نمادها در ارتباط تنگاتنگ بوده‌اند و تفسیر اعداد یکی از قدیمی‌ترین شاخه‌های علم بررسی نمادها محسوب می‌شود. در ادامه به معرفی برخی اعداد که به عنوان نماد شناخته می‌شوند، می‌پردازیم.

عدد یک

یک به معنی «احد» و «واحد» و رمز خدای یگانه است. نیز رمز اولین انسان است که به دست موجودی ماورای طبیعی خلق شده است. همچنین یک را نماد انسان ایستاده می‌دانند؛ زیرا انسان یگانه موجود زنده‌ای است که توانایی ایستادن دارد (فضائلی، ۱۳۸۷: ۶۳۸).

شش

شش به معنی عشق، تندرستی، زیبایی، شانس و بخت است. این عدد در غرب، طاس برنده محسوب می‌شود. پرتوهای شش‌گانه چرخ شمسی، مثلث‌های متقاطع، ستاره شش‌پر یا خاتم سلیمان و موازنه کامل نیز از آن استخراج می‌شود. این عدد مظهر اعتدال و رسیدن به مقصود به شمار می‌رود.

تورات، خلقت انسان، یعنی آدم و حوا، را در ششمین روز آفرینش بیان کرده است. می‌گویند خدا آفرینش جهان را در شش روز تمام کرده است. با توجه به این موضوع، هفته به گونه‌ای تنظیم شده که شامل شش روز کاری و یک روز تعطیل باشد. این عدد در مسیحیت، نماد کمال و کامل بودن است.

نه

این عدد الهام‌بخش دانشمندان و نویسندگان است. طبیعت ۹ ماه وقت لازم دارد تا نطفه را در شکم مادر به صورت یک کودک درآورد.

در کلیسای مسیحیان، تعداد سرود فرشتگان ۹ تاست. در فرهنگ چینی، عدد ۹ با مفهوم اژدهای چینی رابطه نزدیکی دارد و سمبل قدرت و جادوست. در این فرهنگ، ۹ گونه اژدها وجود دارد و هر کدام دارای ۹ ویژگی هستند. اژدها ۹ فرزند دارد و از آنجاکه

اژدها معمولاً به عنوان سمبل امپراتور به کار می‌رود، عدد ۹ را در جای جای شهر ممنوعه به وفور می‌توان دید و حتی روی ظروف و اشیای تزئینی نیز بسیار به کار می‌رود.

در آیین بهائیت ۹ به عنوان بالاترین عدد تک‌رقمی، سمبل کمال و تعالی است؛ ضمن اینکه خود کلمه «بها» در حروف ابجد برابر با ۹ است. معمولاً یک ستاره نه گوش سمبل این آیین است (ابراهیمی، ۱۳۹۱).

عدد ۹ نخستین عدد مقدس فراماسون‌هاست. این عدد به حلقه زنجیره ماسون‌ها اشاره دارد که از نه نفر تشکیل می‌شود. ۹ نمادی است از تعداد استادانی که در جست‌وجوی هیرام^۱ (از شخصیت‌های اسطوره‌ای فرماسونری) رفتند. ضربه‌های درجه استادی در آیین فراماسونری نیز ۹ ضربه است.

سیزده

این عدد را شوم می‌دانند؛ شاید به این دلیل که در شب مرگ حضرت عیسی (ع) سیزده نفر بر سر میز حاضر بودند و سیزدهمین خواری حضرت عیسی، یعنی یهودا، در شام آخر به مسیح خیانت کرد.

چنین به نظر می‌رسد که عدد ۱۳ با طالع نحس مورد لعن و نفرین قرار گرفته؛ به طوری که ساختمان‌ها از داشتن طبقه سیزده گریزان‌اند و خطوط هواپیمایی علاقه‌ای به پرواز در این تاریخ ندارند یا هتل‌ها اتاق شماره ۱۳ را با نام دیگری شماره‌گذاری می‌کنند. پس از اینکه در روز جمعه ۱۳ اکتبر ۱۳۰۷ شوالیه‌های معبد به دستور پاپ

۱. یهودیان می‌گویند شخصی به نام هیرام معبد سلیمان را ساخته است. شاگردانی که به هیرام کمک کردند، برای خود رمزی خاص داشتند و تمام رمزها در دست هیرام بوده است. تعدادی از آن‌ها به هیرام فشار آوردند که این رمزها را به آن‌ها بگوید؛ ولی هیرام مقاومت می‌کند و آن‌ها او را تکه‌تکه می‌کنند. ۹ نفر از معماران به دنبال هیرام می‌روند و قطعات بدن او را به هم می‌چسبانند و او را دوباره زنده می‌کنند.

دستگیر و کشته شدند، جمعهٔ سیزدهم به فرهنگ غربی‌ها وارد شده است.

شصت‌ونه

عدد ۶۹ به‌عنوان نماد سرطان شناخته می‌شود که نشان‌دهندهٔ خرچنگ و پنجهٔ آن است (Astro Style, nd). این نماد در «یین یانگ»^۱ در چین باستان و برخی هنرهای رزمی نیز کاربرد دارد و به‌معنای تعادل است و نشان‌دهندهٔ آن است که چگونه نیروهای متضاد در دنیای طبیعی با هم تعامل می‌کنند یا به هم وابستگی می‌یابند (rising up the ladder of love, nd).

عدد ۶۹ همچنین یکی از نمادهای مبتذل در شیطان‌پرستی و بیانگر نوعی عمل جنسی است. می‌گویند انجیل شیطان در سال ۱۹۶۹ به اظهار تعلیم کلیسای شیطان پرداخته است (نمادشناسی و کشف اسرار، ۱۳۹۱؛ rising up the ladder of love, 2011).

نمادهای اساطیری

چیزی که از لایه‌های تاریخ و خاطرهٔ بشر بیرون کشیده می‌شود، آن‌قدر اصیل است که به‌طور چشمگیری تأثیرگذار است. مفاهیمی که از گذشته می‌آیند، به‌ظاهر نامی آشنا دارند؛ ولی در لایه‌های عمیق باوری هستند که در ضمیر ناخودآگاه ثبت شده‌اند.

اسطوره درحقیقت، بیان هویت بشر به‌شکلی اغراق‌آمیز است. درک مفهوم این جمله به درک مفاهیم اساطیری در هنر کمک می‌کند. همان‌طور که اسطوره می‌تواند معرف داستان و ارزش یا ضدارزش خاص باشد، نماد بهره‌گرفته از اسطوره نیز می‌تواند ارزش یا

۱۱. مفهومی است در نگرش چینیان باستان به نظام جهان

باوری را در مخاطب خود تثبیت کند و پیامی روشن را ترسیم کند تا با بازخوانی داستان اسطوره در ضمیر ناخودآگاه مخاطب، برای شعار و هدف مدنظر خود، جایگاهی خاص بسازد (منصوری، ۱۳۹۵).

خدایان و الهه‌های آیین‌های باستانی جهان، نمونه‌هایی از این اسطوره‌ها هستند. بنابراین، اسطوره‌ها به تمدن‌هایی برمی‌گردند که دارای سابقه تاریخی‌اند؛ تمدن‌هایی مانند روم، مصر، یونان، ایران، هند و آمریکای لاتین.

نمونه‌ای از نمادهای اساطیری مربوط به مصر باستان در شکل زیر مشاهده می‌شود (نمادها و اساطیر، ۱۳۹۳):



شکل (۱۲) مجموعه‌ای از نمادهای مصر باستان

یا در شکل زیر مجموعه‌ای از نمادهایی که به تمدن روم و یونان باستان تعلق دارد، دیده می‌شود:

آشنایی با نمادهای بصری



شکل (۱۳) مجموعه‌ای از نمادهای روم و یونان باستان

در شکل زیر نیز تعدادی از نمادهای اساطیری مربوط به الهه‌های ایرانی چون میترا (الهه مهر)، آناهیتا (الهه باران) و آذر (الهه آتش) دیده می‌شود:



شکل (۱۴) نمادهای اساطیری ایرانی

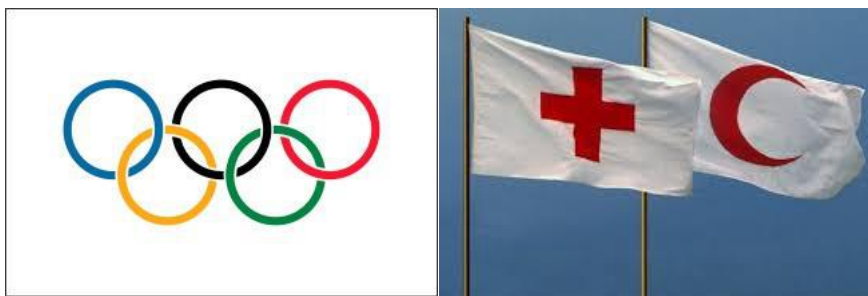
هریک از این نمادهای اساطیری، معنا و مفهومی پشت سر دارند که از حوصله این کتاب خارج است. اما هنرمندان در معماری‌ها، تصویرسازی‌ها، فیلم‌ها، انیمیشن‌ها از آن‌ها بهره می‌گیرند تا مفاهیم ارائه‌شده در پشت آن نماد را حین ارائه هنر خود، به مخاطب منتقل کنند.

سایر نمادها

اشکال و تصاویر دیگری نیز هستند که به‌عنوان نماد و نشانه به کار می‌روند. در ادامه به برخی از این موارد می‌پردازیم.

پرچم

پرچم‌ها خود به‌عنوان نماد به کار می‌روند. پرچم‌ها ممکن است به کشوری خاص تعلق داشته باشند یا با رویداد یا تفکری خاص مرتبط باشند. طبیعتاً کشورهایی که در جهان تأثیرگذارترند، پرچمشان نیز معنا و مفهوم بیشتری را منتقل کرده و شناخته‌شده‌تر است. پرچم رویدادی مانند المپیک، مفاهیم ورزش را به ذهن متبادر می‌کند. یا پرچم صلیب سرخ و هلال احمر نشان‌دهندهٔ حمایت‌های انسان‌دوستانه برای تسکین دردهای انسان‌ها و تأمین سلامت و برقراری صلح و دوستی است.



شکل (۱۵) پرچم المپیک و صلیب سرخ و هلال احمر به‌ترتیب نماد ورزش و کمک‌های حمایتی

تفکرها و گروه‌هایی مانند داعش یا هم‌جنس‌بازان نیز از پرچم‌های خاص خود استفاده می‌کنند.



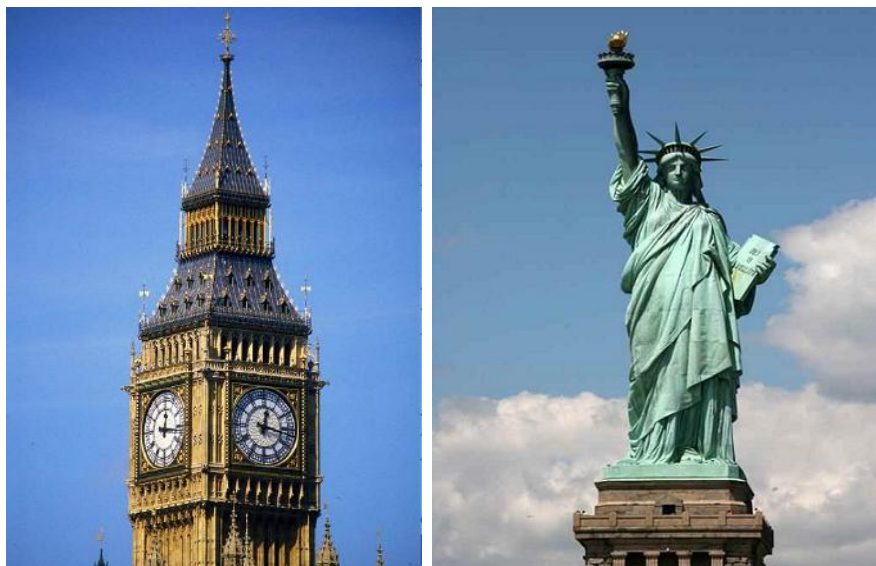
شکل (۱۶) پرچم داعش



شکل (۱۷) پرچم هم جنس بازان

ساختمان ها و مکان های مهم

ساختمان های مهم و مشهور یا بناهای خاص نیز می توانند خود معرف مفهوم خاص یا مکان بخصوصی باشند و غالباً کشور و مکان مرتبط با آن ساختمان را به ذهن متبادر سازند. مثلاً مجسمه آزادی در آمریکا نماد این کشور است یا ساختمان برج ساعت بیگ بن، لندن را به یاد می آورد.



شکل (۱۸) مجسمه آزادی و برج ساعت، نماد کشورهای آمریکا و انگلستان

همچنین کاخ کرملین نماد کشور روسیه است.



شکل (۱۹) کاخ کرملین، نماد کشور روسیه

مکان‌های طبیعی خاص نیز می‌توانند نقشی مشابه ایجاد کنند. مثلاً آبشار نیاگارا می‌تواند مفهوم آمریکا را به مخاطب منتقل کند یا اهرام سه‌گانه مصر یادآور این کشور است.



شکل (۲۰) اهرام مصر و آبشار نیاگارا، نماد کشورهای آمریکا و مصر

شخصیت‌ها و مشاهیر

شخصیت‌ها و مشاهیر معروف جهانی یا مربوط به یک کشور نیز بسته به اینکه از چه نظر معروف باشند، ممکن است نماد محسوب شوند.

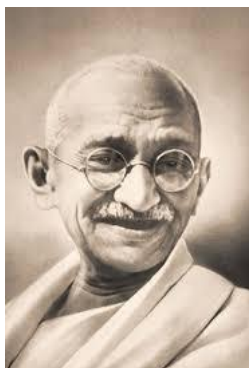
برای نمونه، نلسون ماندلا انقلابی آپارتاید^۱ستیز، سیاست‌مدار، مؤلف و بشردوست آفریقایی جنوبی است. او نخستین رئیس‌جمهور آفریقای جنوبی است که در انتخابات دموکراتیک عمومی برگزیده شد. وی از نظر مبارزاتی که در مقابل نژادپرستی انجام داده و سختی‌هایی که در این راه کشیده و نیز به‌دلیل تفکراتی که داشته، به‌عنوان نماد آزادی و برابری در سراسر جهان شناخته شده است (ویکی‌گفتاورد، ۲۰۱۳).

۱. نژادپرستی



شکل (۲۱) نلسون ماندلا، نماد مبارزه با نژادپرستی و آزادی و برابری

گانندی نیز به عنوان مبارزی علیه استعمار، نمادی از مبارزه بدون خشونت، مقاومت، عشق به انسان‌ها، عزت نفس، سادگی، صلح و آشتی در جهان شناخته می‌شود. وی هیچ‌گاه قدرت را برای لذت نخواست؛ بلکه ابزاری برای خدمت به مردمش بود. او قلبی مملو از ایمان به خدا و محبت به مردم داشت و همچنین نماد کشور هند محسوب می‌شود (اندیشکده خرد، ۱۳۹۵).



شکل (۲۲) گانندی، نماد هند و صلح و آشتی در جهان

مادر ترزا همواره به عنوان نمادی از مهربانی و حمایت از فقرا در سرتاسر جهان شناخته

شده است. او راهبه کاتولیک آلبانیایی و تأسیس‌کننده جمعیت مبلغان خیریه در هند بود. مادر ترزا تمام زندگی خود را صرف نیکوکاری و مبارزه با فقر کرد و امروزه الهام‌بخش افراد بسیاری برای انجام دادن کارهای خیرخواهانه و فعالیت‌های بشردوستانه است (Manodeliar، ۱۳۹۶).



شکل (۲۳) مادر ترزا، نماد مهربانی و حمایت از فقرا

برخی نمادها نیز به کشور خودمان تعلق دارد. برای مثال، تختی نماد جوانمردی و فرهنگ پهلوانی در تاریخ معاصر کشور است. فردوسی و سعدی به‌عنوان نماد شعر و ادب فارسی شناخته می‌شوند. یا شهید حججی نماد ایستادگی در مقابل تفکرات استکباری و مقاومت علیه افراط و تکفیر و نیز شهادت شجاعانه و مظلومانه است.



شکل (۲۴) شهید حججی، نماد شهادت شجاعانه و مظلومانه

استفاده از نمادها توسط تفکرات انحرافی

* معرفی نمادهای مورد استفاده
در فرقه‌های انحرافی

* تثبیت مفاهیم انحرافی در ذهن
مخاطب با نمادها

666



استفاده از نمادها توسط تفکرات انحرافی

فرقه‌های انحرافی مانند شیطان‌پرستی و فراماسونری به‌منظور تبیین و تثبیت افکار و عقاید خود، به‌صورت گسترده از نمادها استفاده می‌کنند.

نمادهای مورد استفاده در این نوع تفکرات، غالباً ترکیبی از نمادهای هندسی، حیوانی، گیاهی، رنگ‌ها، اعداد، نمادهای اساطیری و... است که در فصل قبل درباره آن‌ها توضیح داده شد. بهره‌گرفتن از ترکیبی از نمادها باعث می‌شود تا هر نمادی که به کار می‌رود، معانی متعددی را به اذهان متبادر کند.

شایان ذکر است که امروزه جریان‌های انحرافی، بسیاری از نمادهایی را که در دیگر آیین‌ها و مسلک‌ها ریشه دارند، به‌سود خود به کار گرفته و آن‌ها را تصاحب کرده‌اند. هدف آن‌ها از این کار، اثبات ریشه‌دار بودن افکار خود و تثبیت آن است. پاره‌ای از این نمادها به تمدن‌های باستانی مصر و یونان و بعضی دیگر به آیین‌های شرقی مانند هندو و بودا تعلق دارند. از آنجاکه برخورداری از نمادهای گویا و متنوع، قدرتی بی‌بدیل برای دارنده آن محسوب می‌شود، نسبت‌دادن نمادهای دیگر جریان‌ها و آیین‌ها به جریان‌ات

انحرافی، تلاش غیرمستقیم برای تبلیغ آن مرام انحرافی و کمک ناخواسته به آنان است (تبیان، ۱۳۹۶).

در این فصل ابتدا به معرفی برخی نمادهای پرستفاده در این نوع تفکرات می‌پردازیم و در ادامه این موضوع را مطرح می‌کنیم که چگونه منحرفان تلاش می‌کنند مفاهیم دلخواه خود را در ذهن مخاطب جا بیندازند و او را با این مفاهیم مأنوس کنند.

معرفی نمادهای مورد استفاده در فرقه‌های انحرافی

فراماسونری یک جریان مخفی ضددینی است. ماسون‌ها به‌ظاهر مبارزه با خرافات و عقاید کهنه را به‌عنوان هدف خود مطرح می‌کنند؛ ولی در اصل هدفشان مبارزه با ادیان، از جمله دین اسلام، است. فراماسون‌ها را می‌توان احیاکننده جادوگری و شیطان‌گرایی در قاره اروپا در قرن شانزدهم میلادی دانست. شیطان‌پرستی جدید به خدایی اعتقاد ندارد. انسان‌ها را فقط در برابر خود مسئول می‌داند. این نوع شیطان‌پرستی اعتقاد دارد که انسان به‌تنهایی می‌تواند راه درست و غلط را تشخیص دهد. به همین دلیل هم این اعتقاد بیشتر به‌عنوان یک اعتقاد فلسفی شناخته می‌شود (بیتوته، بی‌تا). شیطان در این اعتقاد نماد نیروی تاریکی طبیعت، طبیعت شهوانی، مرگ، بهترین نشانه قدرت و ضد مذهب بودن است.

افکار این گروه‌ها غالباً از فرقه‌های انحرافی یهود مانند کابالیست‌ها^۱ و ماسون‌ها^۲

۱. کابالا نامی است که به نوعی عرفان و تصوف خودساخته قوم یهود اطلاق می‌شود.

۲. ماسونری یک تشکیلات منظم جهانی است که بر ارکان دولت‌های جهان و اکثر وجوه زندگی سیاسی، اقتصادی و فرهنگی جوامع، سلطه یافته است و بسیار هم آزادانه عمل می‌کند. فراماسونری فرقه‌ای پیچیده و دارای تشکیلات مخفی است که در سطحی جهانی و با عمق و دامنه بسیار وسیعی در بسیاری مسائل سیاسی و اقتصادی و فرهنگی دخالت و اعمال نظر می‌کند و در بسیاری از رویدادهای عمده تاریخ نقش مؤثری داشته و دارد.

سرچشمه گرفته است.

در ادامه به برخی از نمادهای مشهور این فرقه‌های انحرافی می‌پردازیم.

صلیب وارونه^۱

مشهورترین علامت تفکر شیطان‌پرستی صلیب وارونه یا ضدمسیح است. شیطان‌پرستان باینکه درواقع در مقابل تمام ادیان ایستاده‌اند، خصومت و دشمنی خاصی با مسیحیان دارند. به همین علت، علائم و نمادهای آنان را مورد استهزا قرار می‌دهند.



شکل (۲۵) صلیب وارونه



پنج‌ضلعی وارونه^۲

-
1. Upside down cross
 2. Inverted Pentagram

پنج‌ضلعی وارونه یا نشانه ستاره صبح، نامی است که به شیطان تعلق دارد. از این علامت در مراسم مخفیانه و جادوگری فراماسون‌ها برای احضار ارواح شیطانی استفاده می‌شود. این علامت را شیطان‌پرستان با دو ضلع در بالا و ملحدان با یک ضلع در بالا به کار می‌برند. گاه دایره‌ای نیز به دور آن کشیده می‌شود.



شکل (۲۶) ستاره پنج‌پر، نماد شیطان‌پرستی

ستاره پنج‌پر یا پنتاگرام یکی از مهم‌ترین، قدرتمندترین و ماندگارترین سمبل‌ها در تاریخ بشر است. این علامت در فرهنگ و تمدن باستان، میان‌های^۱ آمریکای لاتین، هند، چین، مصر و یونان از مهم‌ترین و پرمعناترین علامت‌ها بوده است؛ اما اکنون به‌عنوان نشانه شیطان شناخته می‌شود. نمونه‌ای از آن را

۱. مایان نام گروهی از اقوام سرخ‌پوست در جنوب مکزیک و شمال آمریکای مرکزی و نام تمدنی قدیمی در همین منطقه است. قوم مایان پدیدآورنده یکی از تمدن‌های بسیار پیشرفته آمریکای مرکزی در دوران پیشاکلمبی بوده که دستاوردهای بسیار چشمگیری در هنر، معماری، ستاره‌شناسی و ریاضیات داشته است.

در تصویر زیر بر روی یک تی شرت می بینید:



شکل (۲۷) استفاده از ستاره پنج پر وارونه بر روی تی شرت^۱

بز بافومت^۲



یکی دیگر از این نمادها، بز یا قوچی به نام بافومت است که هم با جانور شاخ دار یوحنا^۳ همانندی دارد و هم در اسطوره های مصری، خدای هوش و دانایی معرفی شده و آفرینش انسان به وسیله چرخ سفالگری را به او نسبت می دهند. این علامت شامل یک ستاره پنج پر برعکس، یک بز و

۱. متن روی لباس "The apocalypse order godless lawless" به معنی «سفارش آخرالزمانی بدون خدا بدون قانون» است.

2. Baphomet

۳. یوحنا از حواریون و از دوازده رسول برگزیده عیسی بود. مسیحیت سنتی او را نویسنده انجیل یوحنا و نیز نویسنده کتاب مکاشفه یوحنا می داند.

کلمه «لویاتان» به زبان عبری است.

این علامت به عنوان خدای شیطانی و سمبل شیطان شناخته می‌شود. در شکل زیر نمونه‌ای از نماد بز با فومت به صورت خال کوبی شده بر روی دست فرد دیده می‌شود.



شکل (۲۸) بز با فومت بر روی خال کوبی

عدد ۶۶۶



۶۶۶ در شیطان‌پرستی علامت بشر و نشانه جانور (هیولا) است. این عدد بنا بر مکاشفه یوحنا^۱ که یک یهودی تازه‌مسیحی بود، عدد شیطان معرفی شده است. این علامت در برخی موارد با FFF هم نمایش داده می‌شود.

۱. مکاشفات ۱۸:۱۳ «... پس هرکس حکمت دارد، عدد وحش را بشمارد؛ زیرا که عدد انسان است و عددش ۶۶۶ است.»

در شکل زیر استفاده از تصویر عدد ۶۶۶ بر روی یک کفش به منظور ترویج و عادی سازی این علائم نشان داده شده است.



شکل (۲۹) نماد ۶۶۶ بر روی کفش

چشم شیطان!



یکی از نمادهایی که در فراماسونری بسیار کاربرد دارد، نماد چشم جهان بین یا تک چشم است که به صورت یک هرم و یک چشم در انتهای آن است. چشم شیطان همیشه تماشا می کند، امتحان می کند و قضاوت می کند؛ ولی نیمه باز

است و تصور می‌شود که نظاره‌گر نیست. چشمی که سرانجام را می‌بیند و به‌خاطر کسانی که تحت سلطه‌اش نیستند، اشک می‌ریزد، نمادی است که در فراماسونری جدید به وجود آمد و برای مراسم سوگواری به کار می‌رود.

«چشم همه‌چیزبین»^۱ نام دیگری برای آن است که در طراحی دلار نیز به‌کاررفته است. اگر دقت شود، این طرح به‌شکل تک‌چشم چپ است که در روایات نیز دربارهٔ دجال چنین وصفی آمده است.



شکل (۳۰) تصویر چشم شیطان بر روی یک‌دلاری آمریکا

تک‌چشم‌بودن فلسفه‌ای در میان شیطان‌پرستان دارد. آن‌ها معتقدند زمانی که شیطان برای فریب حضرت ابراهیم(ع) پیش‌قدم شد تا شاید از فرمان الهی کشتن حضرت اسماعیل(ع) دست بردارد، به‌شکل انسانی مجسم شد؛ اما حضرت ابراهیم(ع) با پرتاب سنگی چشم راست وی را کور کرد و از آن روز تاکنون ابلیس فقط چشم چپ دارد.

1. All seeing eye

سر بز^۱ یا دست شاخ‌دار^۲

سر بز یا دست شاخ‌دار، نماد ارادت به شیطان (بز) است که شیطان‌پرستان از آن در مراسم‌های مختلف برای نشان‌دادن هویت خود استفاده می‌کنند. بز شاخ‌دار یکی از راه‌های شیطان‌پرستان برای مسخره کردن مسیح است؛ زیرا گفته می‌شود که مسیح مانند بره‌ای برای گناهان بشر کشته شد. شیطان‌پرستان برای سلام‌دادن از این علامت دست استفاده می‌کنند.



شکل (۳۱) علامت دست شاخ‌دار یا سر بز

پرچم رنگین‌کمان

در سال ۱۹۷۸ پرچم رنگین‌کمانی برای جشن آزادی هم‌جنس‌گرایان طراحی شد. از این پرچم به شکل‌های مختلفی در رژه غرور این فرقه منحرف در کشورهای مختلف استفاده می‌شود؛ شکل‌هایی مانند پرچم، بنر، لباس یا زیورآلات.

-
1. Goat Head
 2. Cornuto



شکل (۳۲) پرچم رنگین کمان، نماد همجنس بازان

تثبیت مفاهیم انحرافی در ذهن مخاطب با نمادها

امروزه در طراحی رسانه‌هایی که مخاطبانش کودکان و نوجوانان‌اند، شاهد اشاراتی کاملاً مستقیم و بی‌پرده به نشانه‌های افکار انحرافی مانند تک‌چشم آبی‌رنگ یا سبزرنگ هستیم. این نوع طراحی‌ها با دو هدف صورت می‌گیرند: اولاً برای معرفی و شناساندن نمادهای مربوط به افکار باطل و ضددینی و آشناکردن عوام با این موجودات زشت و عجیب‌الخلقه؛ ثانیاً برای علاقه‌مندکردن مخاطبان به این شخصیت‌ها که با وجود چهره‌ای نازیبا، دارای محبوبیت و جذابیت‌اند.

برای مثال، در گذشته تک‌چشم‌بودن امری مذموم به شمار می‌رفت. اکثر هیولاها و شخصیت‌های منفی، مانند دزدان دریایی و غول‌های عظیم‌الجثه را با یک چشم نشان می‌دادند و نوعی وحشت را در مخاطب دربرابر موجودات یک‌چشمی به وجود می‌آوردند؛ اما در دهه اخیر، این سبک و سیاق تغییر یافته و می‌توان گفت کاملاً برعکس شده؛ تا جایی که یک هیولای بی‌شاخ و دم به

محبوب‌ترین شخصیت در میان شخصیت‌ها تبدیل شده است.

همچنین امروزه شاهد تلاش رسانه‌ها (ازجمله انیمیشن‌ها، فیلم‌ها، بازی‌های رایانه‌ای و...) برای القای وجود اجنه و نحوه ارتباط برقرارکردن با آن‌ها هستیم. گروه‌های شیطان‌پرستی می‌خواهند مطابق اعتقاداتشان در این دنیا بستر را برای شیاطین و اجنه فراهم آورند تا بعد از آماده‌سازی، آن‌ها را به‌عنوان حکمرانان بی‌منازع در این دنیا معرفی کنند. صاحب این حکومت خیالی آن‌ها همان لوسیفر تک‌چشم یا همان ابلیس، ژوپیتِر، هروس، زئوس یا هر اسمی که بر او می‌نهند، است.

یکی از مهم‌ترین رسانه‌هایی که به‌طرز عجیبی در تمام کشورهای دنیا سلطه یافته، سینما و صنعت فیلم‌سازی است. سیطره صهیونیست‌ها بر شرکت‌هایی که فیلم‌های سینمایی را تهیه می‌کنند، سیطره و تسلطی تقریباً همه‌جانبه و گسترده است. برخی آمارها نشان می‌دهد که اغلب افرادی که در صنعت فیلم‌سازی آمریکا، در تهیه، توزیع، تحریر، تصویر و صدابرداری و مونتاژ کار می‌کنند، یهودی هستند و حتی بزرگ‌ترین شرکت‌های اصلی فیلم‌سازی در تملک صهیونیست‌هاست. ازاین‌رو، آنان از رسانه‌ها برای رسیدن به اهداف خود بهره می‌گیرند و در این مسیر سرمایه‌گذاری هنگفتی می‌کنند (قائمی و مراثی، ۱۳۹۲: ۶۹).

بکارگیری نمادها در انیمیشن‌ها

- * کانون تمرکز نهادهای انحرافی در انیمیشن‌ها بر چه موضوعاتی است؟
- * نمادهای به کار رفته در برخی انیمیشن‌ها



به کارگیری نمادها در انیمیشن‌ها

در فیلم‌های انیمیشن، کودکان فرصت می‌یابند که در خلال نمایش داستان، به تجربه مستقلی از جهان پیرامون خود دست یابند. ساختار روانی افراد در این دوره شکل می‌گیرد و با تکیه بر الگوبرداری و همانندسازی، آگاهی و شناخت آن‌ها از خود و محیط پیرامونشان رشد می‌یابد. از این‌رو، سینمای غرب برای تأثیر حداکثری بر مخاطب خود، همواره کودکان را بیش از دیگران مدنظر داشته و برای ساخت انیمیشن‌های تأثیرگذار، سرمایه و بودجه‌های کلانی صرف می‌کند (کرد و صمدی، ۱۳۹۵: ۹۶). این انیمیشن‌ها در برقراری ارتباط با مخاطبان، بسیاری از مفاهیم ارزشی و صدارزشی را در قالب شخصیت‌های ساده و دوست‌داشتنی، پیام‌رسانی می‌کنند و تمام مشخصه‌های آن را درونی می‌سازند. زمانی که پیام‌ها با انسان‌های بزرگ و بالغ، با ذهنی ساخته‌وپرداخته سروکار دارند، کمتر می‌توانند بر آن‌ها اثر بگذارند؛ اما ذهن کودک و نوجوان چون فاقد اندیشه‌ها و باورهاست و رموز تحلیل عقاید، سنجش، پذیرش یا طرد منطقی را هنوز فرانگرفته، بدون هیچ پناهی در برابر رسانه‌ها تأثیر می‌پذیرد (ساروخانی، ۱۳۷۲: ۸۵).

فرهنگ غرب به دلیل بهره‌مندی از دانش و تکنولوژی برتر، سلطه خود در تولید سینمای کودک را حفظ کرده است. بررسی انیمیشن‌های موفق امری ضروری است تا روشن شود که آن‌ها در نقش آفریننده یا بازتولیدگر اسطوره‌ها عمل می‌کنند یا خیر و نیز اسطوره‌های احتمالی آن‌ها طی چه فرایندی و چگونه به حفظ و ترویج ارزش‌هایی خاص

پرداخته است (میربیگی، ۱۳۹۴: ۹۰-۹۱). موارد زیر از جمله اهدافی است که در طراحی داستان و شخصیت‌های انیمیشن‌های غربی دیده می‌شود.

- کم‌رنگ کردن جایگاه خانواده

امروزه در بسیاری انیمیشن‌ها موجودیت خانواده حذف شده یا حداقل اهمیت خود را از دست داده است و ساختارهای دیگری مانند زندگی دوستانه، مرادفات شخصی و تجربیات فردگرایانه قهرمان‌ها به جای آن نشسته است (نجف‌زاده و اطهری، ۱۳۹۱: ۱۹-۲۰).

- رمزگذاری شخصیت‌های اصلی

ایجاد شخصیت‌های اغراق‌آمیز با کنش‌های فراانسانی و فرااجتماعی به معنای آن است که قهرمان و ضدقهرمان، هیچ‌یک عناصر اجتماعی نیستند و مبارزه جدی نیست یا ما مطمئنیم که قهرمان بر دشمنانش پیروز خواهد شد (همان، ۲۱-۲۵).

در شکل ظاهری نیز جثه لاغر، باریک و کشیده، همراه با رنگ خاص موها و کمر باریک، نشانه قهرمانان انسانی، به‌ویژه قهرمان دختر، شده است. شکل ظاهری حیوانات هم از حقیقت حیوانی تهی شده و تبدیل به موجودی عجیب‌وغریب می‌شود که بیشتر از حیوان بودن، سیمایی از انسان‌های جهش‌یافته دارد.



• تغییر باورها و اعتقادات

درواقع، مدل‌های رفتاری در هر جامعه‌ای براساس نوع باورها و اعتقادات و چگونگی فکر و اندیشه در آن جامعه شکل می‌گیرد. بدیهی است که با تغییر هر نوع باور و اندیشه‌ای، مدل‌های رفتاری جدید، جایگزین مدل‌های قبلی می‌شود. در چنین وضعی، هدف نهایی ایجاد تغییر در ساختارهای سیاسی آن جامعه، مشروعیت‌زدایی و مقبولیت‌زدایی برای ایجاد بحران، ایجاد ناآرامی و بی‌ثباتی در جامعه است (رنجبران، ۱۳۸۸: ۲۹-۳۴).

هنگام تولید انیمیشن‌ها، در ابتدا هدف تعیین می‌شود. پس از آن موضوع داستان انتخاب می‌شود و پس از تدوین موضوع، داستان‌پردازی صورت می‌گیرد و هدف تعیین‌شده در قالب شخصیت‌ها به نگارش درمی‌آید. سپس مراحل تصویرسازی، متحرک‌سازی، صداگذاری و موسیقی، با استفاده از نظام نمادها و به کارگیری آن‌ها برای رسیدن به هدف انجام می‌شود.

نمونه‌هایی از به کارگیری نمادها در انیمیشن‌ها

بیشتر انیمیشن‌هایی که به‌طور روزمره در معرض دید فرزندان ماست، حاوی نمادهای معنی‌داری است که در ادامه به نمونه‌هایی از آن‌ها اشاره شده است.

نمادهای به کاررفته در انیمیشن پرندگان خشمگین

پرندگان خشمگین نام یک بازی کامپیوتری محصول شرکت سرگرمی روویو^۱ است که در سال ۲۰۰۹ به بازار عرضه شد. محبوبیت این بازی سبب شد تا تهیه‌کنندگان به فکر ساختن یک انیمیشن بلند سینمایی در حد و اندازه انیمیشن‌های روز براساس این بازی

1. Rovio Entertainment

بیفتند. در سال ۲۰۱۶ میلادی این محصول توسط شرکت کلمبیا پیکچرز^۱ و با همکاری روویدو تهیه شد و به نمایش درآمد. به این ترتیب، یکی از عوامل جذابیت این فیلم تجارب قدیمی و طولانی مدت مخاطبان با آن است.

در این داستان، پرندگان خشمگین مشغول نگهداری از تخم‌هایشان هستند و ناگهان حواسشان به پروانه‌ای پرت می‌شود و خوک‌های سبزی از موقعیت سوءاستفاده می‌کنند و تخم‌هایشان را می‌دزدند. پرندگان قسم می‌خورند که تا عمر دارند و خوک‌ها هم زنده‌اند، آرام ننشینند و با جدیت و تلاش زیاد به آن‌ها حمله کنند (پرندگان خشمگین، بی‌تا). نمادهای زیر را می‌توان در این انیمیشن شناسایی کرد:

الف) عقاب، نماد آمریکا

عقاب توانگر یکی از شخصیت‌های تأثیرگذار انیمیشن است. ساکنان جزیره پرندگان، او را قهرمان خود می‌دانند و می‌ستایند. در میان پرندگان جزیره فقط عقاب است که می‌تواند پرواز کند. او برای پرندگان، اسطوره محسوب می‌شود و به این دلیل نیز مجسمه‌ای از وی در جزیره نصب شده است. همان‌طور که در بخش‌های قبلی گفته شد، عقاب نماد حیوانی کشور آمریکا و یکی از مهم‌ترین و شناخته‌شده‌ترین نمادهای این کشور است؛ تا جایی که لوگوی آژانس امنیت ملی آمریکا^۲ که مدیریت شبکه اینترنت را در جهان بر عهده دارد، شامل تصویر عقاب است. بنابراین، عقاب موجود در انیمیشن، نماد آمریکا (رهبر تمدن غرب) است.

1. Columbia Pictures

2. National Security Agency (NSA)



شکل (۳۳) حضور عقاب و تندیس آن در انیمیشن پرندگان خشمگین

ب) پرچم هم‌جنس‌بازان

در یکی از صحنه‌های کوتاه انیمیشن، تابلویی از پرچم هم‌جنس‌بازان در کلاس درس پرندگان دیده می‌شود. سازندگان این برنامه با این کار می‌خواهند به مخاطب القا کنند که در جهان پرندگان هم‌جنس‌بازی امری رایج و قانونی است و مقابله‌ای با آن صورت نمی‌گیرد؛ درست مانند کشورهای اروپایی و آمریکایی که در آن‌ها هم‌جنس‌بازی به امری رایج و قانونی بدل شده و ازدواج هم‌جنس‌بازان به رسمیت شناخته می‌شود.



شکل (۳۴) استفاده از پرچم هم‌جنس‌بازان در انیمیشن پرندگان خشمگین

پ) پرچم رژیم صهیونیستی

در صحنه‌ای گذرا، تصویری از یک پرندۀ پزشک به نمایش درمی‌آید که پرهایش به‌رنگ پرچم رژیم صهیونیستی رنگ‌آمیزی شده و نام او وینستین^۱، یک نام یهودی، است. این صحنه به‌معنای رسمیت‌دادن به رژیم صهیونیستی و پذیرفتن آن به‌عنوان کشوری مستقل است که می‌تواند دردها و آلام مردم غرب را درمان کند!



شکل (۳۵) استفاده از نماد پرچم رژیم صهیونیستی در انیمیشن پرندگان خشمگین

ت) پرچم آلمان

سه شخصیت اصلی داستان، قرمز و سیاه و زرد، که در نقش پیشتاز، رهبری پرندگان خشمگین را برای حمله به خوک‌ها و بازپس‌گیری تخم‌ها بر عهده می‌گیرند، زمانی که در کنار هم باشند، پرچم آلمان را شکل می‌دهند. آلمان مرکز ثقل اروپا و یکی از رهبران کلیدی این قاره محسوب می‌شود که در تصمیم‌گیری‌ها نقشی محوری دارد و به‌نوعی مدیریت و رهبری اروپا را عهده‌دار است. پیشتازبودن سه شخصیت مذکور درواقع القاکنندۀ پیشگام‌بودن آلمان در مسائل مربوط به اروپا و تمدن غرب است.

1. Weinstein



شکل (۳۶) استفاده از نماد پرچم کشور آلمان در انیمیشن پرندگان خشمگین

ث) نماد مسلمانان

رنگ سبز در این داستان به‌طور گسترده به کار رفته است. همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، این رنگ به مسلمانان نسبت داده شده است؛ اما در این اثر خوک‌ها به رنگ سبز دیده می‌شوند که کاربردی غیرمعمولی است (huda, 2017).



شکل (۳۷) خوک سبز و چوب‌دستی با تصویر هلال ماه، در انیمیشن پرندگان خشمگین

استفاده از خوک‌ها درحالی‌که مسلمانان این حیوان را ناپاک و البته همه مردم آن را حیوان کثیفی می‌دانند، چه‌بسا به‌منظور تحقیر مسلمانان باشد. جمعیت زیادی از این خوک‌ها، سوار بر کشتی، وارد سرزمین پرندگان می‌شوند. این کشتی هم می‌تواند خاطره مهاجرت سال‌های اخیر مسلمانان جنگ‌زده به کشورهای اروپایی را زنده کند و مشکلات

آنان را به صورت مزاحمت برای مردم اروپا مطرح کند. سرنوشت خوک‌ها در عین حال نشان‌دهنده گسترش اسلام در اروپا و نگرانی سازندگان انیمیشن از آن است (Liu, 2016).

همچنین نماد هلال ماه بر روی چوب‌دستی خوک‌ها اشاره به آن است که در دهه‌های پنجاه و شصت میلادی هلال ماه و ستاره به یک نماد اسلامی تعبیر شده و از دهه هفتاد میلادی به طور گسترده مورد استفاده گروه‌های اسلام‌گرا و ناسیونالیست عرب قرار گرفته است (huda, 2017).



نمادهای به کاررفته در انیمیشن عصر یخبندان ۴

"عصر یخبندان ۴" محصول سال ۲۰۱۲ شرکت آمریکایی Blue Sky Studios، آخرین قسمت مجموعه عصر یخبندان است که «رانش قاره‌ای» نام‌گذاری شده است. این انیمیشن ماجراجویی/خانوادگی، ادامه داستان طولانی همان گروه سه نفره است که با ازدواج ماموت، پنج‌نفره شده‌اند و از مقاطع مختلف تاریخ بشر عبور می‌کنند. این گروه با پشت‌سر گذاشتن تمام موانع سر راه، بالاخره به سرزمین موعود می‌رسند. اما به واسطه حرص و ولع زیاد اسکرات سنجاب، که عامل اصلی رانش قاره‌ها بوده، سرزمین موعود نابود و آتلانتیس غرق می‌شود. سرزمین موعود، بنا بر گفته افلاطون، فیلسوف بزرگ

یونانی، قاره گم‌شده‌ای به نام آتلانتیس است که روزگاری تمدن بزرگ و ستایش‌برانگیزی بر آن حاکم بوده است. آرزوی رسیدن به سرزمین موعود در بسیاری از انیمیشن‌ها و حتی فیلم‌های غربی دیده می‌شود. از جمله اقداماتی که در تاریخ بشر براساس این تفکر انجام شده، سفر دریایی کریستف کلمب، دریانورد اسپانیایی، با حمایت دولت‌های اسپانیا و انگلیس و در نتیجه، کشف قاره آمریکا است.

در تصویری که در پایان این انیمیشن دیده می‌شود، با استفاده از نماد مجسمه آزادی و آبشار نیاگارا در سرزمین موعود، کشور آمریکا به عنوان این سرزمین معرفی شده است (ایران نماد، ۲۰۱۳ و شاه‌رضایی، بی‌تا).



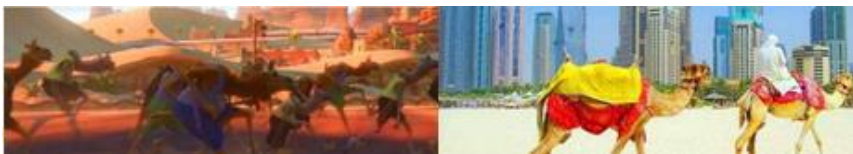
شکل (۳۸) استفاده از نماد مجسمه آزادی در انیمیشن عصر یخبندان ۴

نمادهای به کاررفته در انیمیشن زوتوپیا

انیمیشن "زوتوپیا" محصول سال ۲۰۱۶ و یکی از پرفروش‌ترین فیلم‌های شرکت دیزنی است. زوتوپیا ترکیبی از زو^۱ (به معنی باغ وحش یا حیوان) و اتوپیا (واژه یونانی به معنی آرمان‌شهر یا مدینه فاضله) است. در این انیمیشن کودکان، دنیایی آرمانی با توجه به

1. zoo

جهان‌بینی غربی توصیف شده و درباره موضوعات مهم دنیای واقعی صحبت می‌شود که هم برای کودکان پیام‌آور است و هم بزرگ‌ترها را به فکر وامی‌دارد. این دنیای آرمانی که پایتخت آن زوتوپیا نام دارد، درحقیقت باغ‌وحشی است که شکار و شکارچی هر دو می‌توانند در کنار هم آزاد و رها زندگی کنند. به عبارتی، دغدغه تفاوت‌های نژادی در جامعه را به دور انداخته‌اند. در زوتوپیا تفاوت فرهنگ‌ها، سنت‌ها و هنجارها جایی برای مطرح‌شدن ندارند. هنجار اصلی زوتوپیا، آزادی بی‌حدومرز حاکم است و این عبارت مدام تکرار می‌شود: «هرکسی در زوتوپیا می‌تواند هر چیزی باشد!» چنین طرز فکری مشخصاً به تمدن غرب تعلق دارد. شخصیت اصلی داستان، خرگوشی است که روستای محل زندگی خود را ترک می‌کند و برای تحقق آرزوهایش راهی «باغ‌وحش آرمانی» می‌شود. قطار مسافری حامل خرگوش، از سرزمین‌هایی با سرعت عبور می‌کند که تصاویر آن قابل تأمل است. در بین این تصاویر، از نماد صحرا و شترهای بیابانی برای نشان‌دادن سرزمین‌های عرب‌نشین جنوب خلیج فارس استفاده شده است. این اولین و آخرین باری است که شترها در این انیمیشن نمایش داده می‌شوند.



شکل (۳۹) نماد سرزمین عرب‌نشین در انیمیشن زوتوپیا در مقایسه با تصویر واقعی

هیچ شتری در «باغ‌وحش آرمانی» وجود ندارد و هیچ پستی در اختیار آن‌ها نیست. درواقع، می‌توان گفت از دیدگاه سازندگان این انیمیشن، مردم این مناطق در تمدن

زوتوپیا جایگاهی ندارند و هیچ‌کس به بود و نبود آن‌ها اهمیتی نمی‌دهد. علاوه‌براین، ساکنان زوتوپیا باید خود را با مخاطرات احتمالی ایجادشده ازطرف صحرانشین‌ها (برای مثال، طوفان شن) آماده و برای دفع آن تلاش کنند. در این طرز تفکر، اعراب جز مزاحمت و دردسر، تعریف دیگری ندارند.

سپس قطار از مناطقی که وضعیت جوی آن‌ها بسیار مصنوعی و ساختگی است، عبور می‌کند. منطقه برفی هم با دستگاه‌های برف‌ساز هویت برفی پیدا کرده و بناهای آن به‌شدت یادآور ساختمان‌های کاخ کرملین روسیه است.



شکل (۴۰) شباهت ساختمان‌ها در انیمیش زوتوپیا با کاخ کرملین روسیه

خرس‌های قطبی که نماد حیوانی کشور روسیه هستند، در این آرمان‌شهر حضوری ازسر اجبار دارند و توسط موش‌ها به کار گرفته می‌شوند و بیشتر جرایم هم به آن‌ها نسبت داده می‌شود.

خرگوش در نهایت وارد جنگل‌های بارانی مصنوعی شبیه جنگل‌های استرالیا می‌شود و در بافت شهری آرمان‌شهری قرار می‌گیرد که شهرهای اروپایی و استرالیایی نظیر لندن و سیدنی را در نظر بیننده تداعی می‌کند.



شکل (۴۱) شباهت ساختمان‌ها در انیمیشن زوتوپیا با خانه‌ای برای سیدنی

در این آرمان‌شهر، گروه‌های مافیایی تحت نظارت موش‌ها اداره می‌شوند. موش در انیمیشن‌های دیزنی به‌عنوان نماد رژیم صهیونیستی است (بلالی، ۱۳۹۵).

نمادهای به‌کاررفته در انیمیشن بزرگ‌قهرمان ۶

انیمیشن Big Hero 6 یا بزرگ‌قهرمان در سال ۲۰۱۴ توسط شرکت دیزنی با همکاری استودیوی مارول ساخته شده و یکی از برندگان جایزه اسکار است. شخصیت اصلی این فیلم، هیرو هامادا، پسر نوجوان نخبه‌ای است که به‌کمک برادرش و با اختراع میکروروبات‌های کنترل‌شونده از طریق ذهن، مجوز ورود به کلاس‌های آکادمی روبات را پیدا می‌کند. وی در طول داستان و با کمک دوستانش موفق می‌شود انتقام مرگ برادرش را بگیرد.

داستان این انیمیشن در شهری به‌نام سانفرانسیسکوکیو که ترکیب روشنی از نام دو شهر سان‌فرانسیسکو و توکیو است، اتفاق افتاده است. این شهر از نظر فرهنگ، جغرافیا و حتی معماری، ترکیبی از توکیو و سان‌فرانسیسکو یا درواقع شرق و غرب است. قهرمان اصلی فیلم، فردی

ژاپنی است که در دامن یک آمریکایی بزرگ می‌شود. معماری شهر به توکیو نزدیک‌تر است.



شکل (۴۲) تصویری از شهر سانفرانسسکو در انیمیشن قهرمان بزرگ ۶

بیلبردها، دیوارنوشته‌ها، طراحی ساختمان‌ها همه ژاپنی است؛ اما شاهد تلفیق زیرکانه اسم دو شهر هستیم که سانفرانسیسکو بخش ابتدایی آن را تشکیل می‌دهد. مردم شهر نیز چهره‌های تماماً غربی دارند و فرهنگ آن‌ها نیز شبیه شرق نیست. این نشان‌دهنده استیلا و تأثیر فرهنگ غرب بر شرق است. این مسئله، یعنی ترویج و صدور فرهنگ آمریکایی به دیگر کشورها، در سند راهبردی امنیت ملی آمریکا برای سال ۲۰۱۵ نیز به‌صراحت گفته شده است (خدابخش، ۱۳۹۳).

نمادهای به‌کاررفته در انیمیشن ۹

انیمیشن آمریکایی ۹ در تاریخ ۲۰۰۹/۹/۹ و در ژانر ماجراجویی، برای افراد بالاتر از ۱۳

سال، به بازار عرضه شده است. در این داستان دانشمندی به نام اوپن‌هایمر در حال ساخت روباتی کوچک با پوشش کتان (شبیه پارچه گونی) است که قدرت هوش انسان را دارد و مسئولان کشور از آن برای پیروزی در جنگ‌ها استفاده می‌کنند. به تدریج بر قدرت هوش این روبات‌ها افزوده می‌شود؛ تا جایی که به خود اجازه می‌دهند به اربابان خود، یعنی انسان‌ها، حمله کنند، زمین را به خاک و خون بکشند و نسل بشر را از بین ببرند. در عین حال، حیات توسط چند عروسک که دارای روح انسانی و خصوصیات بشری هستند، ادامه پیدا می‌کند. در این میان، ۹ نام روبات کوچکی است که آخرین روبات ساخته شده و کامل‌ترین آن‌هاست و می‌خواهد هدف از ساخته شدن خود را بفهمد.



شکل (۴۳) پوستر انیمیشن ۹ با تصویر شخصیت روبات ۹

در میان بقیه شخصیت‌های روباتی این انیمیشن، شکل زیر تصویر شخصیت ۶ را نشان می‌دهد. طلسمی که در دست او قرار گرفته، همان عدد ۶۶۶ معروف در شیطان‌پرستی است که می‌تواند بیانگر نقش این شخصیت باشد.



شکل (۴۴) تصویر روبات ۶ در انیمیشن ۹ با طلسم منقوش به نماد ۶۶۶

روبات ۲ بعد از روبات ۱، مسن‌ترین شخصیت است که در حادثه‌ای چشم چپ خود را از دست داده و در جایی از فیلم می‌گوید: «خوش‌حالم که تک‌چشم شده‌ام؛ زیرا با یک چشم بهتر می‌شود به همه‌جا تمرکز کرد تا دو تا چشم.» این هم می‌تواند اشاره به همان نماد تک‌چشم شیطانی باشد.



شکل (۴۵) تصویر روبات ۲ در انیمیشن ۹

در سکانسی از فیلم، شخصیت ۹ با ایجاد ستاره پنچ‌پر، یا نماد شیطان، می‌کوشد تا روح شخصیت‌های ۱، ۲، ۵ و ۸ را آزاد کند و به آنان بازگرداند (ضرغامی، ۱۳۹۳).



شکل (۴۶) ایجاد ستاره پنج‌پر توسط شخصیت ۹ در انیمیشن ۹

تأکید چندباره بر عدد ۹، اولین عدد مقدس در فراماسونری، در این فیلم اتفاقی نیست. مراسم مهم بودایی‌ها با ۹ راهب انجام می‌شود که راهب نهم پیرترین و پیش‌کسوت‌ترین آن‌هاست و مراسم را هدایت می‌کند. در سکانس آخر فیلم صحنه‌ای به همین شکل دیده می‌شود که ۸ جایگاه به‌صورت دایره‌وار دور آتش قرار داده شده و شخصیت ۹ باید برای برگزاری مراسم آزادسازی بیاید (ابراهیمی، ۱۳۹۱).

نمادهای به‌کاررفته در انیمیشن بز خانگی من

انیمیشن I PET GOAT II محصول کمپانی HELIOFANT که در سال ۲۰۱۲ میلادی منتشر شد، به‌نام سیاسی‌ترین انیمیشن آمریکایی معروف شده است. بز خانگی من اشاره به کتابی دارد که جرج بوش، رئیس‌جمهور وقت آمریکا، در زمان حمله ۱۱ سپتامبر به‌صورت اتفاقی در کلاس درسی برای بچه‌ها می‌خوانده و این کار دقیقاً ۷ دقیقه بعد از حادثه شروع شده است. در این داستان نشان داده می‌شود که دست‌هایی مانند دست شیطان، بوش را مثل عروسک خیمه‌شب‌بازی به نمایش درآورده و هدایت می‌کنند. سپس با ورود شخصیتی مانند باراک اوباما، فیلم وارد فضای جدیدی می‌شود و مراحل

شکوفایی جهان پس از حادثه ۱۱ سپتامبر را با فراوانی ثروت و پول ناشی از کنترل بانک‌ها و بازار و ثروت دنیا، نشان می‌دهد. جنگ‌های دینی با ظهور مسیح تمام می‌شود و فیلم هم با این نوید به پایان می‌رسد.

در شروع داستان بزی دیده می‌شود که در میان حصارها گرفتار است و بر روی پیشانی‌اش بارکد ۶۶۶ یا همان شماره معروف شیطان نقش بسته است. همان‌گونه که قبلاً گفته شد، بز در شیطان‌پرستی نشانه پرمعنایی است.



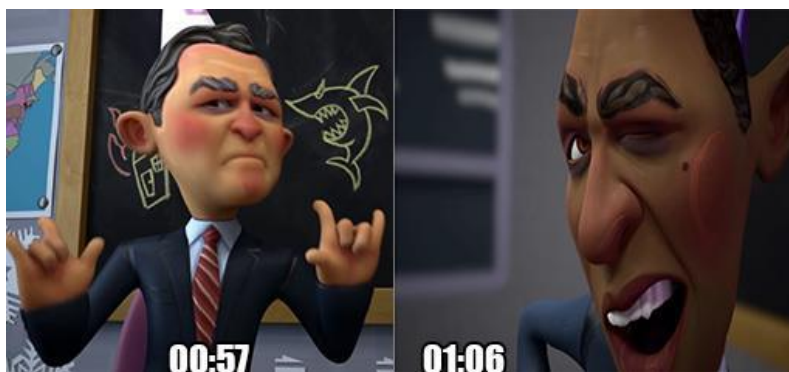
شکل (۴۷) بارکد ۶۶۶ روی پیشانی یک بز در انیمیشن I Pet Goat II

در اینجا نشان داده می‌شود که درون حصارها دستی در کار است و امور را هدایت می‌کند. این دست شبیه دست دراکولا و خون‌آشام است.



شکل (۴۸) دست دراگولا در انیمیشن I Pet Goat II

در سکانس‌هایی که تصویر آن در شکل زیر دیده می‌شود، نماد تک‌چشم و دست ایلومیناتی شیطان توسط رئیس‌جمهور به نمایش گذاشته شده است (هنر مقاومت، ۱۳۹۴).



شکل (۴۹) نماد تک‌چشم و دست ایلومیناتی شیطان در انیمیشن I Pet Goat II

نمادهای به کاررفته در انیمیشن دانشگاه هیولاها

انیمیشن "دانشگاه هیولاها" توسط شرکت آمریکایی دیزنی تولید شده و در سال ۲۰۱۳ به بازار عرضه شده است. در این داستان، هیولایی جوان به نام میشل مایک وازوسکی آرزو می‌کند که در بزرگسالی یکی از ترساننده‌ها شود. یازده سال بعد، مایک یک ترساننده در دانشگاه هیولاهاست و سخت مطالعه می‌کند. در امتحان پایانی، مایک و رقیبش، سالی، شکست می‌خورند و از برنامه کنار گذاشته می‌شوند. مایک برای اینکه ثابت کند می‌تواند یک ترساننده واقعی باشد، به سمت آزمایشگاهی در مدرسه می‌رود تا بتواند وارد جهان انسان‌ها بشود؛ اما نمی‌تواند کابینی پر از بچه را بترساند. سالی و مایک با یکدیگر همکاری می‌کنند و موفق می‌شوند در شرکت هیولاها، در میل روم، تحت مدیریت مرد برفی زشت، مشغول به کار شوند. آن‌ها سعی می‌کنند تا در کار خود سرآمد باشند و بتوانند دوباره عضوی از تیم ترساننده‌ها شوند.

المان‌ها و نمادهای فراماسونری و شیطان‌پرستی زیادی در این انیمیشن به چشم می‌خورد. شخصیت اصلی انیمیشن، مایک وازوسکی، هیولایی سبزرنگ است که از یک سر توپ‌مانند و یک چشم در بخش بالایی سر توپی‌اش تشکیل شده و دارای دست و پاهایی کوچک است. دو شاخ کوچک هم در بالای سرش وجود دارد.



شکل (۵۰) تصویر شخصیت مایک وازوسکی در انیمیشن دانشگاه هیولاها

تک چشم نظاره‌گر به عنوان نماد شیطان پرستی در آرم مربوط به دانشگاه هیولاها نیز وجود دارد. برخی از شخصیت‌های انیمیشن هم فقط یک چشم دارند. در بخشی از فیلم، مایک برای اینکه در رقابت با سالی پیروز شود، برنامه‌ریزی می‌کند و روزی را که می‌خواهد به هدفش برسد، با نماد ستاره پنج‌پر (ستاره پنتاگرام) علامت‌گذاری می‌کند.



شکل (۵۱) نماد ستاره پنج‌پر در انیمیشن دانشگاه هیولاها

به کارگیری نمادها در انیمیشن‌ها

شاخی که در بالای سر بیشتر شخصیت‌ها دیده می‌شود، نماد شاخ شیطان، یکی از نمادهای معروف فراماسونری و شیطان پرستی است. این نماد در معماری‌های موجود در انیمیشن هم وجود دارد (مشرق، ۱۳۹۳).



شکل (۵۲) نماد شاخ شیطان در صحنه‌های مختلف انیمیشن دانشگاه هیولاها

بکارگیری نمادهای بازی های رایانه ای

* نمادهای بکار رفته در بازی Call of Duty

* نمادهای بکار رفته در World of Warcraft

* نمادهای بکار رفته در Taken



به کارگیری نمادها در بازی‌های رایانه‌ای

در بازی‌های رایانه‌ای، مخاطب مستقیماً با فرایند تولید و انتقال پیام درگیر است و نقشی فعال دارد. خاصیت تعاملی بازی‌های رایانه‌ای باعث می‌شود پیام در کوتاه‌ترین زمان و با تأثیرگذاری بیشتری منتقل شود و در ذهن مخاطب جای بگیرد (حسینی و حق‌پناه، ۱۳۹۴: ۱۰۶).

«بازی» اگرچه صرفاً حس سرگرمی بودن را منتقل می‌کند، درواقع مفهومی بسیار جدی و اثرگذار است. بازی یکی از شیوه‌های مهم آموزش، جامعه‌پذیری، سبک زندگی، انتقال مفاهیم، تغییر نگرش، افزایش مهارت، تفریح و گذران وقت، ایجاد مشغله ذهنی، ارتقای توانمندی‌های فردی و گروهی، کنترل هیجانات، اقناع مخاطب، تغییر ارزش‌ها و جابه‌جایی خوب و بد در ذهن مخاطب، ایجاد ذائقه جدید و... است. بازی رایانه‌ای پدیده‌ای است با کارکردهای متفاوت که می‌تواند آثار مثبت و منفی متعددی داشته باشد و باید آن را به‌ویژه برای کودکان بسیار جدی تلقی کرد. آنچه از نظر یک بزرگسال، صرفاً یک بازی کودکان است، در نظر کودک، تمام لذت و هستی و دارایی‌اش است. برای همین است که اگر فرزندان مشغول یک بازی پرهیجان و جدی است، گاهی چنان در بازی غرق می‌شود که متوجه آنچه در اطرافش می‌گذرد، نیست و اگر او را بارها با صدای

بلند صدا بزنید، صدایتان را نمی‌شنود.

سازندگان بازی‌های رایانه‌ای با تعریف مراحل متعدد برای یک بازی، روش‌های مختلف برای انجام‌دادن آن (مثل روش انفرادی، گروهی، آنلاین) یا تعیین سطوح سختی بازی (آسان، متوسط، حرفه‌ای) باعث می‌شوند تا مخاطب برای انجام‌دادن چندباره بازی و تکرار آن ترغیب شود. به این ترتیب، اثر پیام‌های نهفته در بازی هرچه بیشتر ماندگار می‌شود.

بسیاری از مردم بازی‌های رایانه‌ای را رسانه‌ای جدی قلمداد نمی‌کنند و آن را صرفاً وسیله‌ای برای سرگرمی کودکان و نوجوانان می‌پندارند؛ اما دو ویژگی ذکرشده تعاملی بودن و تکرارپذیری، بازی‌های رایانه‌ای را به رسانه‌ای تأثیرگذار و جدی تبدیل کرده است.

نقش نمادها در بازی‌های کامپیوتری

آنچه در این بین، این دو خاصیت بازی‌های رایانه‌ای را بیش از پیش حائز اهمیت می‌کند، وجود نمادهای نهفته در بازی‌های رایانه‌ای است؛ زیرا نمادهای به کاررفته در بازی‌های رایانه‌ای بر اثر تکرار بازی‌ها، در ذهن نهادینه می‌شوند و به دلیل خاصیت تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای، پذیرش و جذب آن از سوی مخاطب راحت‌تر و سریع‌تر صورت می‌گیرد. این گونه است که بازی‌های رایانه‌ای خطرناک‌تر از دیگر محصولات رسانه‌ای می‌توانند بر بنیان اندیشه افراد اثر بگذارند. تمام اهدافی که برای به کارگیری نمادها در انیمیشن‌ها ذکر شد، در بازی‌ها نیز مصداق دارند و می‌توانند نقش تعیین‌کننده‌تری ایفا کنند. نمادها آرام‌آرام بر عقاید افراد و حتی بر حالات روحی افراد اثر می‌گذارند و ما به عنوان کسی که از بیرون به فرد بازی‌کننده نگاه می‌کنیم، می‌توانیم تغییرات روانی و رفتاری فرد را ارزیابی کنیم. به این شیوه آموزش «سرگرم‌آموزی» گفته می‌شود. در حین

بازی، علاوه بر اطلاعات جدیدی که درباره اشخاص، تاریخ، جغرافیا و دیگر مسائل علمی آموزانده می‌شود، تلاش‌هایی هم برای تغییر عقاید و انتقال نمادهای مدنظر استراتژیست‌های سازنده بازی‌ها صورت می‌گیرد که می‌تواند خطرناک باشد. برای مثال، معرفی ایران به عنوان کشور حامی تروریست‌ها یا هشدار درخصوص خطراتی که اسلام می‌تواند برای مردم دنیا داشته باشد، مفاهیمی است که به طرز کاملاً زیرکانه‌ای در بازی‌ها گنجانده می‌شود (۱۵۰ هشتگ، بی تا: ۱۰۸).

نمونه‌هایی از به کارگیری نمادها در بازی‌های رایانه‌ای

نمادهای به کاررفته در بازی Call of Duty

بازی‌های مجموعه Call of Duty و ادامه آن‌ها در مجموعه Call of Duty Modern Warfare معمولاً قصه‌های جذاب و سینمایی را دنبال می‌کنند. این بازی‌ها از سال ۲۰۰۳ توسط شرکت آمریکایی اکتیو ویژن^۱ وارد بازار شده و در سبک تیراندازی شخص اول، به صورت تک نفره یا چند نفره، بر روی دستگاه‌های متصل به اینترنت اجرا می‌شوند. در داستان این بازی‌ها سربازان آمریکایی نقش عمده را به عهده دارند و عملیاتی را در نقاط مختلف جهان از جمله روسیه، افغانستان، عراق، پاکستان، میانمار، کوبا، برزیل و کشورهای اروپایی علیه تروریست‌ها انجام می‌دهند. این داستان‌ها از طرفی می‌توانند انگیزه جنگیدن را در سربازان آمریکایی قوی‌تر کنند و از سوی دیگر کشتن مردم کشورهای دیگر را در نظر آنان توجیه و همسو با مصالح خود معرفی کنند.

در این داستان‌ها علاوه بر اینکه به صورت واقعی از نام کشورها استفاده می‌شود، ترکیبی از نام شخصیت‌های سیاسی مانند خالد الاسد و یاسر الفلانی را استفاده کرده‌اند. خالد الاسد که در این بازی به عنوان یاغی و کودتاچی معرفی می‌شود، درواقع می‌تواند نمادی

1. Active vision

از حافظ اسد، رئیس‌جمهور پیشین سوریه، باشد. پرچمی که در بازی به الاسد نسبت داده می‌شود، شباهت بسیار زیادی به پرچم اخوان المسلمین دارد. به این ترتیب، مسلمانان منطقه مصر و سوریه و حکمران‌های دیگری با نام فامیل اسد، یاغی و تروریست معرفی می‌شوند (بلالی، ۱۳۹۱).



شکل (۵۳) شباهت پرچم منتسب به خالد الاسد به پرچم گروه اخوان المسلمین در بازی Call of Duty

نمادهای به‌کاررفته در بازی World of Warcraft

دنیای وارکرافت یا جهان جنگ‌پیشه یا به‌اختصار WoW، یک بازی در سبک خیال‌پردازی و نقش‌آفرینی برخط چندنفره از سری وارکرافت است که در سال ۲۰۰۴ توسط شرکت سرگرمی بلیزارد^۱ برای اجرا بر روی رایانه منتشر شده است. جذابیت این بازی به حدی است که تعداد زیادی از بازیکن‌های این بازی را ایرانی‌ها تشکیل می‌دهند.

وارکرافت یک بازی اسطوره‌ای است و نمادهای اسطوره‌ای و موجودات خیر و شر تخیلی در آن به‌وفور دیده می‌شود. برای مثال، نماد چشم جهان‌بین در صحنه‌های زیادی از این بازی دیده می‌شود (امیر، بی‌تا).

1. Blizzard Entertainment



شکل (۵۴) نماد چشم جهان‌بین در صحنه‌های مختلف بازی دنیای وارکرافت

نمادهای به‌کاررفته در بازی Tekken 6

بازی Tekken 6 ششمین قسمت از مجموعه بازی‌های Tekken به سبک مبارزه‌ای و با عنوان «شورش در مسیر خون» است که توسط شرکت بازی‌سازی باندای نامکو^۱ ساخته و در سال ۲۰۰۹ در ژاپن و برای کنسول‌های ایکس‌باکس ۳۶۰ و پلی‌استیشن ۳ منتشر شد. نماد تک‌چشم شیطان‌پرستی در صحنه‌های مختلف این بازی، از جمله تصویرهای روی جلد سی‌دی، مشاهده می‌شود.

1. Bandai Namuko



شکل (۵۵) تصاویر روی جلد سی‌دی بازی Tekken 6

همان‌طور که دیده می‌شود، در این تصاویر یا تنها یک چشم افراد نشان داده شده یا یک چشم ناسالم به‌رنگ قرمز نشان داده شده است.

یکی از شخصیت‌های بازی، فردی است به‌نام kazuya mishima که به‌صورت تک‌چشم نشان داده شده و پدر شخصیت دیگری به‌نام jin است. بر روی دستکش این شخصیت ۹ گوی دیده می‌شود که مثلی را تشکیل داده‌اند. تعداد گوی‌ها ۱۰ تاست. ۱۰ نماد عددی خداست؛ اما یک گوی پنهان شده و شکل مثلی ایجاد کرده است. با دیدن تصویر، ناخودآگاه، مثلث و تک‌چشم در ذهن مخاطب ثبت می‌شود.



شکل (۵۶) تصویر شخصیت kazuya mishima در بازی Tekken 6 به صورت تک‌چشمی و دارای نماد مثلث

شخصیت jin که همان جن را در ذهن تداعی می‌کند، تحت تأثیر شیطان، تبدیل به Devil jin می‌شود که همان جن شیطانی است. خال کوبی بازوی چپ jin، در بین شیطان‌پرست‌ها معنای خاصی دارد که به آن S stand یا همان اس ایستاده گفته می‌شود که مخفف کلمه Satan یا شیطان است.



شکل (۵۷) تصویر خال کوبی روی بازوی چپ jin در بازی Tekken 6

زمانی که jin به Devil jin تبدیل می‌شود، خال کوبی دیگری بر روی شکم و پیشانی‌اش

ظاهر می‌شود که نماد بز بافومت یا همان ابلیس است. در مکاشفات یوحنا که دربارهٔ دجال (ابلیس) است، نوشته شده: «... از این گذشته، بزرگ و کوچک، فقیر و غنی، برده و آزاد را وادار کرد تا علامت مخصوصی را بر روی دست راست یا پیشانی خود بگذارند و هیچ‌کس نمی‌توانست شغلی به دست آورد یا چیزی بخرد مگر اینکه علامت مخصوص این جانور، یعنی اسم یا عدد او، را بر خود داشته باشد...»



شکل (۵۸) تصویر بز بافومت بر روی پیشانی jin در بازی Tekken 6

نکتهٔ دیگر ۱۰ گوی مثلی است که بر روی دستکش jin، مانند دستکش پدرش دیده می‌شود.



شکل (۵۹) تصویر ۱۰ گوی مثلثی روی دستکش jin در بازی Tekken 6

تصویر دیگر روی دستکش jin علامتی است که در اصل همان عدد ۶۶۶ (عدد شیطان و ابلیس و دجال) است. این عدد در لوگوهای برخی از شرکت‌ها نیز دیده می‌شود (جنبش سایبری ۳۱۳، ۱۳۹۰).



شکل (۶۰) تصویر عدد ۶۶۶ روی دستکش jin در بازی Tekken 6

برخی بر این عقیده‌اند که در لوگوی کمپانی «والت دیزنی» که در شکل زیر مشاهده

می‌شود، علامت سه ۶ (نشانه شیطان) به طرز زیرکانه‌ای گنجانده شده و «والت دیزنی» تلاش کرده تا عقاید شیطان پرستانه‌اش حتی در لوگویش نیز نمود داشته باشد (فارس، ۱۳۹۳).



شکل (۶۱) وجود علامت شیطان (۶۶۶) در لوگوی والت دیزنی

بکارگیری نمادها در شبکه های اجتماعی

* نماد رنگ در شبکه های اجتماعی

* کاربرد شکلک ها



6:66



به کارگیری نمادها در شبکه‌های اجتماعی

ابزارهای متعددی برای شبکه‌های اجتماعی وجود دارد. برخی از این ابزارها مانند وایبر، پیش از این مورد استقبال بوده و در حال حاضر و با معرفی ابزارهای جدیدتر رونق خود را از دست داده‌اند؛ درحالی‌که ابزارهای بسیار دیگری مانند فیس‌بوک، واتساپ، تلگرام، ایمو، وی‌چت در بین افراد جامعه با سنین مختلف، متداول است و در حال تبادل پیام‌های متنی و ویدئویی و صوتی بسیار زیادی هستند.

نماد رنگ در شبکه‌های اجتماعی

یکی از نکات شایان توجه در صفحه نمایشی بیشتر شبکه‌های اجتماعی، استفاده از رنگ آبی است. همان‌طور که در بخش‌های قبلی گفته شد، رنگ آبی نماد آرامش و آسمان و آب و خواب و تعقل و اعتماد و امنیت است و مهم‌تر از آن، نشان‌دهنده ارتباطات و تعامل است. از آنجاکه این شبکه‌ها با هدف برقراری ارتباط طراحی شده‌اند، رنگ آبی برای آن‌ها مناسب است و میزان تعامل را افزایش می‌دهد؛ درحالی‌که رنگ‌های دیگر ذهن کاربر را متشتت و پراکنده می‌کنند. اغلب سایت‌هایی که با رنگ آبی طراحی شده‌اند، برحسب نیازها و اهداف خود، طیف‌های مختلفی از رنگ آبی به کار می‌برند. هر پیام‌رسان و شبکه اجتماعی بنا به دلایل مشخص، طراحی مناسبی را اختیار می‌کند. لوگوی توییتر پرنده‌ای است که رنگ آبی آن نشان‌دهنده آسمان در یک روز زیباست. برنامه اسکایپ نیز برای ایجاد حس ابتکار و نوآوری از رنگ آبی استفاده می‌کند. همچنین بسیاری از شرکت‌های فنی از رنگ آبی برای بازاریابی و جذب مشتری استفاده می‌کنند. این رنگ به شرکت‌ها احساس ثبات می‌بخشد؛ برخلاف رنگ قرمز و نارنجی که نماد قدرت و هیجان هستند.

به عنوان راهکاری برای بازاریابی، رنگ آبی به سه دلیل برای جذب مشتری به کار می‌رود (مهر، ۱۳۹۵):

- نوعی خوشامدگویی و استقبال گرم از مشتریان؛
- القای امنیت و اعتماد؛
- محوشدن پس‌زمینه و تمرکز هرچه بیشتر خواننده بر نوشته‌ها.

کاربرد شکلک‌ها

یکی از روش‌های معمول در پیام‌های متنی شبکه‌های اجتماعی، به کار بردن شکلک‌ها یا ایموجی^۱‌ها به جای کلمات است. از سال ۱۹۹۹ شاهد حضور شکلک‌ها در میان ابزارهای گفت‌وگو و در میان کاراکترهای نوشتاری هستیم. این شکلک‌ها می‌توانند جایگزین کلمات بسیاری دال بر اظهار ناراحتی یا شادمانی، تشکر، تبریک، انتظار، آرزوی موفقیت، تأیید یا تکذیب و... باشند. گاهی ما حتی این شکلک‌ها را درست و بجا و برای رساندن آن مفهومی که تولید شده‌اند، استفاده نمی‌کنیم. احساسی که ما از این شکلک‌های کوچک به دست آورده‌ایم، ممکن است با برداشت و فهم دیگران یکسان نباشد. برای مثال، ایموجی 🙏 و 🙌 در شبکه اجتماعی تلگرام و واتساپ به اشتباه به معنای دعا کردن به کار می‌رود؛ در حالی که اگر دقت کنیم، در حالت دعا، انگشتان شست، بیرون دو دست قرار می‌گیرند، نه در بین آن‌ها. ایموجی‌های 🙄 و 🙊 که برای بیان احساسات از آن‌ها استفاده می‌شود، در حقیقت نمادهای شیطان‌پرستی هستند. ایموجی 🙏 که با عنوان دعا قرار داده شده و به همین معنا استفاده می‌شود، نمادی در آداب و رسوم هندو و بوداست. استفاده از این ایموجی‌های دعا، به همین دلایل در کشور عربستان سعودی

1. Emoji

ممنوع شده است (غلامیان، ۱۳۹۶).



شکل (۶۲) آیین عبادی مردم بودایی در تایلند

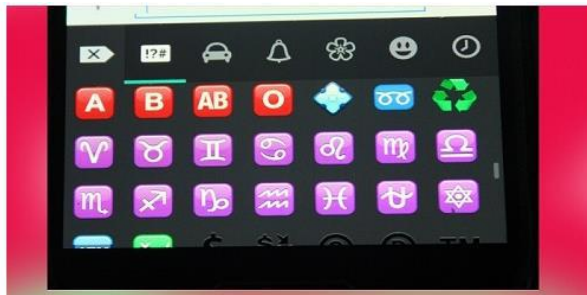
در شکلک‌های رایج در تلگرام، همچنین تصویر دختران بدون پوشش یا در حال خودنمایی و رقص یا در حال آرایش و با لباس زیر دیده می‌شود. نکته جالب‌توجه این است که اپل به‌تازگی هم‌زمان با روز جهانی ایموچی، چند ایموچی از زن محجبه و مرد ریش‌دار را به کاربران معرفی کرده که قرار است تا پایان سال با نصب بر روی گجت‌های اپل، در اختیار کاربران قرار بگیرد^۱ (بهداشت نیوز، ۱۳۹۶).

ایموچی‌های بسیاری که در شبکه واتساپ به کار می‌رود، اعتراضات زیادی را برانگیخته است. برای نمونه، یک وکیل هندی از این شبکه خواسته شکلک‌هایی مانند middle

۱. ماجرا از این قرار است که نوجوان شانزده‌ساله‌ای به‌نام رایوف الحمدي، سال گذشته از کنسرسیوم یونیکد (کارگروه جهانی استانداردسازی متن و کاراکترهای پرکاربرد) تقاضای ساخت یک ایموچی جدید برای خانم‌های محجبه را کرد؛ تقاضایی که به‌گفته خودش، در کمال ناامیدی با ارسال یک درخواست ساده صورت گرفت، اما با تشکیل یک پویش حمایتی ازطرف هزاران کاربر دیگر، به نتیجه مهمی ختم شد.

finger 🖐 را که در فرهنگ هند و کشورهای مشابه زشت و ناپسندند، حذف کند. ایموجی middle finger در فرهنگ هند جنبه بی‌حرمتی و توهین و ناسزا دارد (غلامیان، ۱۳۹۶).

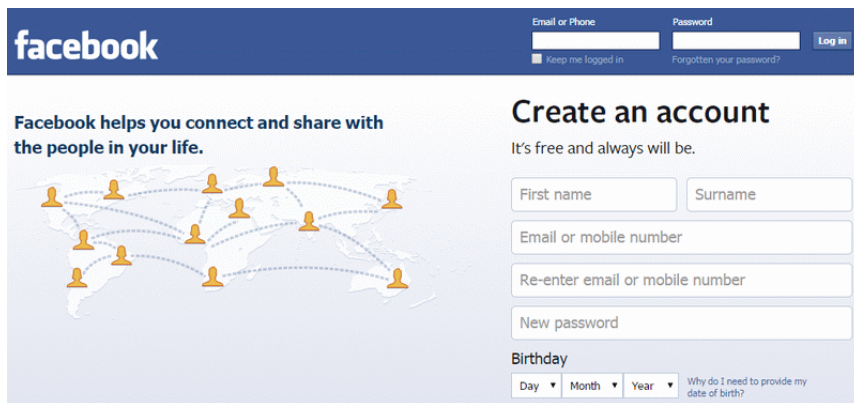
در شکل زیر صفحه‌ای از ایموجی‌های واتساپ دیده می‌شود و در آن کلید 🇮🇱 نشانه عدد ۶۹ و کلید 🇮🇸 نماد پرچم اسرائیل است (کیائی، ۱۳۹۳).



شکل (۶۳) صفحه کلیدهای نرم افزار واتساپ

نماد صفحه اول فیس‌بوک

در طراحی اولیه شبکه اجتماعی فیس‌بوک، در صفحه ورود به آن، از طرحی شامل ۱۳ آدمک استفاده شده بوده است. باتوجه به یهودی بودن زاکر برگ، مؤسس این شبکه، این احتمال می‌رود که صفحه اول فیس‌بوک هرچند به‌ظاهر ساده و بدون هیچ‌گونه پیش‌زمینه فکری و پیچیدگی خاصی طراحی شده، باتوجه به مقدس بودن این عدد در میان یهودیان کابالاست، به‌صورت یک نماد، اشاره به تفکرات صهیونیستی دارد. نمونه‌ای از این عدد در هرم ۱۳ طبقه شیطان‌پرستان، تعداد خطوط پرچم آمریکا و... دیده می‌شود. چینش آدمک‌ها به‌گونه‌ای است که یادآور نقشه جهان است که به‌معنی فراگیر شدن فیس‌بوک و تفکر پشت آن در جهان است (کمال، بی‌تا).



The image shows the Facebook homepage from the early 2010s. At the top is a dark blue header with the Facebook logo on the left. On the right, there are two input fields: 'Email or phone' and 'Password', followed by a 'Log in' button. Below the 'Email or phone' field is a checkbox for 'Keep me logged in', and below the 'Password' field is a link for 'Forgotten your password?'. The main content area is divided into two sections. On the left, a light blue box contains the text 'Facebook helps you connect and share with the people in your life.' above a world map with several orange person icons connected by dotted lines. On the right, a light blue box titled 'Create an account' contains the text 'It's free and always will be.' followed by a series of input fields: 'First name' and 'Surname' (side-by-side), 'Email or mobile number', 'Re-enter email or mobile number', and 'New password'. Below these is a 'Birthday' section with three dropdown menus for 'Day', 'Month', and 'Year', and a small link 'Why do I need to provide my date of birth?'.

شکل (۶۴) تصویر اولیه صفحه ورود به فیس بوک

گفتنی است این تصویر طی سال های اخیر تغییر کرده و طراحی صفحه جدید ورود فیس بوک متفاوت است.

منابع

- Tony, Almeyda, ۱۳۹۵، چه حیوانی سمبل کدام کشور است؟، بازبینی شده در ۱۳/۱۲/۹۶، <http://www.daftarnews.ir/چه-حیوانی-سنبل-کدام-کشور-است-؟/>
- A Complete List of National Animals from Around the World, AnimalSake
- Astro Style, nd, Cancer Symbol, <http://astrostyle.com/cancer-symbol/>
- huda, 2017, A History of the Crescent Moon in Islam, <https://www.thoughtco.com/the-crescent-moon-a-symbol-of-islam-2004351>
- Liu, Victor, 2016, Is the new “Angry Birds” movie a veiled criticism of mass immigration?, <https://www.quora.com/Is-the-new-%E2%80%9CAngry-Birds%E2%80%9D-movie-a-veiled-criticism-of-mass-immigration/>
- Manodeliar, ۱۳۹۶، مادر ترزا، <https://www.manodeliar.com/مادر-ترزا/>
- : What it Truly Means, ۶۹rising up the ladder of love, 2011, The Number <http://risinguptheladderoflowe.com/2011/10/23/the-number-69-what-it-truly-means/>
- ابراهیمی، امیرحسین، ۱۳۹۱، نقد و تحلیل فیلم آخرالزمانی (انیمیشن ۹)، <http://www.am1.loxblog.com/post/115نقد/۲۰٪انیمیشن.۲۰٪>
- شماره (۹) NINE.htm
- احمدی، بابک ۱۳۸۳، از نشانه‌های تصویری تا متن: به‌سوی نشانه‌شناسی ارتباط

- دیداری، تهران، نشر مرکز.
- آقاجانی، زهرا، «تحلیل نشانه‌شناختی فیلم بدون دخترم هرگز»، مجله نقد ادبی، سال اول، شماره اول، بهار ۱۳۸۷، صص ۱۶۳-۱۸۹.
 - امیر، بی‌تا، <http://amirgh-cr7.mihanblog.com/extrapage/e>
 - اندیشکده خرد، ۱۳۹۵، گاندی: نماد هند، <http://www.dabirimehr.ir/?p=2367>
 - ایران نماد، ۲۰۱۳، عصر یخبندان و فراماسون!، <http://irannamad.ir> عصر-یخبندان-و-فراماسون/
 - بلالی، محمود، ۱۳۹۱، «ندای وظیفه: جنگ مدرن» در سوریه به دنبال چیست؟، <http://gerdab.ir/fa/news/11607> ندای-وظیفه-جنگ-مدرن-در-سوریه-به-دنبال-چیست
 - بلالی، محمود، ۱۳۹۵، تحلیل انیمیشن Zootopia / فراموش کنید تا شاید فراموش کنیم!، <http://www.jc313.ir> ۴۷۷۲۶-تحلیل-انیمیشن-Zootopia-فراموش-کنید-تا-شاید-فراموش-کنیم---تصاویر.html
 - بهداشت نیوز، ۱۳۹۶، اپل تسلیم حجاب شد، [http://behdashtnews.ir/fa/news-](http://behdashtnews.ir/fa/news-details/26448)اپل-تسلیم-حجاب-شد-+تصاویر/
 - بهمنی، پردیس، ۱۳۸۹، سیر تحول و تطور نقش و نماد در هنرهای سنتی ایران، گروه هنر دانشکده هنر و رسانه دانشگاه پیام نور
 - بیتوته، بی‌تا، نمادهای شیطان‌پرستی، بازبینی‌شده در ۹۶/۱۲/۱۸، از <http://www.beytoote.com/scientific/midanid/symbols-satanism-photo.html>
 - پاتر، جیمز، ۱۳۹۱، بازشناسی رسانه‌های جمعی با رویکرد سواد رسانه، امیر یزدیان

- (مترجم)، نادعلی منا (مترجم)، پیام آزادی (مترجم)
- تاجیک، محمدرضا، «نشانه‌شناسی؛ نظریه و روش»، پژوهش‌نامه علوم سیاسی، سال پنجم، شماره چهارم، پاییز ۱۳۸۹، صص ۷-۳۹.
 - جنبش سایبری ۳۱۳، ۱۳۹۰، نمادهای فراماسونری در بازی تیکن ۶، <http://www.jc313.ir/۲۹-نمادهای-فراماسونری-در-بازی-تیکن-۶.html>
 - جوهری، مرتضی، ۱۳۹۴، اسطوره‌ها، نمادها و باورهای رایج درباره پرنده‌گان، روزنامه اطلاعات ۱۹ مهر
 - حبیب‌زاده ملکی، اصحاب ۱۳۹۴، رسانه‌شناسی، تهران، نشر جامعه‌شناسان
 - خدابخش، مهدی، ۱۳۹۳، تسخیر ذهن کودکان و نوجوانان با قهرمانان پوشالی، <http://www.jc313.ir/۲۵۸۳۸-تسخیر-ذهن-کودکان-و-نوجوانان-با-قهرمانان-پوشالی-عکس.html>
 - دادور، ابوالقاسم، ۱۳۹۳، «نقوش و نمادهای گیاهی و حیوانی در سفالینه‌های دوران اسلامی ایران»، فصلنامه علمی نگارینه هنر اسلامی، شماره ۴، صص ۴-۱۸
 - رجبعلی‌پور، حسین، بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی ژنرال‌ها)، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد رشته علوم ارتباطات اجتماعی، پردیس نیمه‌حضورى دانشگاه علامه طباطبائی، پاییز ۱۳۹۰
 - رضوی طوسی، سیدمجتبی و صمدی، صهبا، تأثیر تماشای انیمیشن‌های مذهبی ایرانی بر رفتار دینی نوجوانان (مطالعه موردی هشت مدرسه راهنمایی و دبیرستان منطقه دوی آموزش و پرورش شهر تهران)، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره ششم، شماره ۱، بهار ۱۳۹۲، صص ۱۲۶-۱۰۵.

- رعیت، رؤیا، ۱۳۹۶، نمادهای حیوانات، بازبینی‌شده در ۹۶/۱۲/۱۸، از <http://jamejamonline.ir/online/2959376594539984362>
- رمضان‌ماهی، سمیه، ۱۳۹۵، نمادها در هنر تجسمی، بازبینی‌شده در ۹۶/۱۲/۱۸، <https://article.tebyan.net/330158> /نمادها-در-هنر-تجسمی.
- رنجبران، داود (۱۳۸۸)، جنگ نرم، تهران: انتشارات ساحل اندیشه.
- ساروخانی، باقر (۱۳۷۲)، جامعه‌شناسی ارتباطات، تهران: انتشارات اطلاعات.
- سلیمانی‌پور، روح‌الله، «شبکه‌های اجتماعی؛ فرصت‌ها و تهدیدها»، نشریه ره‌آورد نو، شماره ۳، تابستان ۱۳۸۹، صص ۱۴-۱۹.
- شاه‌رضایی، زهرا، بی‌تا، نقد و بررسی انیمیشن استراتژیک عصر یخبندان ۴ / توهین به پیامبران الهی نوح و یونس (علیهما السلام)، <http://alantoin-acant.mihanblog.com/post/167>
- شجاعی، حیدر، ۱۳۹۶، نمادشناسی تطبیقی ۲: جانوران، انتشارات شهر پدram
- شعبان، فؤاد، ۱۳۹۲، تحلیل نماد ملی آمریکا، بازبینی‌شده در تاریخ ۹۶/۱۲/۱۲ از <http://rasekhoon.net/article/show/717227> /تحلیل-نماد-ملی-آمریکا/
- ضرغامی، احمدرضا، ۱۳۹۳، تفسیری عمیق از انیمیشن ۹، <http://1symbols.blogspot.com/1393/05/12/post-49> /تفسیری-عمیق-از-انیمیشن-۹/
- عصر علم، ۱۳۹۰، معنی و روان‌شناسی رنگ‌ها، بازبینی‌شده در ۹۶/۱۲/۱۸، <http://www.asreelm.com/meaning-of-colors>
- عنبرستانی، علی، ۱۳۹۵، اشکال هندسی در گرافیک، بازبینی‌شده در ۹۶/۱۲/۱۷، <http://respinatech.com/اشکال-هندسی/>

- غلامیان، طاهره، ۱۳۹۶، شکایت یک وکیل هندی از ایموجی‌های واتساپ، <http://mag.plaza.ir/139610/30089/شکایت-وکیل-هندی-ایموجی-های-واتس-اپ/>
- فارس، ۱۳۹۳، شیطان پشت پرده انیمیشن‌های والت دیزنی با کودکانمان چه می‌کند؟، <http://www.farsnews.com/newstext.php?nn=13930207000339>
- فولادی، محمد و حسن‌پور، مریم، «نقش نماد و نمادگرایی در زندگی بشر؛ تحلیلی جامعه‌شناختی»، مجله معرفت فرهنگی و اجتماعی، سال ششم، شماره چهارم، پیاپی ۲۴، پاییز ۱۳۹۴، صص ۱۳۳-۱۵۲.
- قائمی، شیما و مراثی، محسن، «بررسی کاربرد نماد چشم جهان‌بین در طراحی شخصیت‌های انیمیشنی و مسکات‌ها در گرافیک امروز»، نشریه هنرهای زیبا - هنرهای تجسمی، دوره ۱۸، شماره ۳، پاییز ۱۳۹۲، صص ۶۵-۷۴.
- قهرمانی مخسری، ام‌البنین، ۱۳۹۳، «درختان مقدس: از اسطوره تا امروز»، فصلنامه سیاسی- ادبی- فرهنگی گیلان ما، بازبینی‌شده در ۹۶/۱۲/۱۲، از <http://guilan-e-ma.ir/2014/08/درختان-مقدس-از-اسطوره-تا-امروز/>
- کاتبان، بی‌تا، معنای رنگ‌ها - هر رنگ نماد چیست، بازبینی‌شده در ۹۶/۱۲/۱۸، از <http://kntit.ir/مطالب-آموزشی/مقالات/۱۷۱-معنای-رنگ-ها-هر-رنگ-نماد-چیست.html>
- کرد، علی‌اکبر و صمدی، مهران، «تحلیل نشانه‌شناختی ارزش‌های فرهنگی اجتماعی کارتون‌های خارجی پخش‌شده از شبکه ۵ سیما از سال ۹۳-۱۳۸۴»، نشریه مطالعات جامعه‌شناسی، سال هشتم، شماره سی‌ام، بهار ۱۳۹۵، صص ۱۲۳-۹۵.
- کمال، نرگس، بی‌تا، پرستش شیطان در فیس‌بوک، <http://www.falaghsoft.ir/life-style/۱۳۰۵۱-پرستش-شیطان-در-فیس-بوک>

- کیائی، فاطمه، ۱۳۹۳، نمادهای شیطانی برنامه واتساپ،
<http://mofateh.ghasam.ir/h142/fa/news-details/46188>
واتساپ/
- گفت‌وگوی دینی، ۱۳۸۸، فلسفه رنگ سبز،
<http://www.askdin.com/showthread.php?t=23941>
- مبینی، مهتاب و شافعی، آزاده، ۱۳۹۴، «نقش گیاهان اساطیری و مقدس در هنر ساسانی (با تأکید بر نقوش برجسته، فلزکاری و گچ‌بری)»، جلوه هنر، شماره ۱۴، صص ۴۵-۶۴.
- محسنیان‌راد، مهدی ۱۳۸۵، ارتباط‌شناسی، چ هفتم، تهران: سروش.
- محمدی، محمد، ۱۳۹۳، سواد رسانه، قم: نشر سوچا.
- مشرق، ۱۳۹۳، نقد و بررسی انیمیشن استراتژیک «دانشگاه هیولاها»،
<https://www.mashrehnews.ir/news/297776>
دانشگاه-هیولاها-تصاویر
- معصومی، غلامرضا، ۱۳۹۳، دایرةالمعارف اساطیر و آیین‌های باستانی جهان، جلد سوم، انتشارات سوره مهر
- منصوری، نگین، ۱۳۹۵، ریشه‌یابی اساطیر در لوگوها و برندها (قسمت اول)،
<http://balayekhat.ir/greek-mythology-in-logos> / از ۹۶/۱۲/۱۳، بازبینی‌شده در ۱۳/۹۶/۱۳
- مهر، ۱۳۹۵، چرا لوگوی اغلب شبکه‌های اجتماعی آبی است؟،
<http://www.mehrnews.com/news/3802245>
اجتماعی-آبی-است

- مهرابی، قاسم و رزاقی، محمدابراهیم و یزدانی، فائزه، «شناسایی انگیزه و دلایل خال کوبی ورزشکاران»، مدیریت ارتباطات در رسانه‌های ورزشی، سال سوم، شماره ۱۲، تابستان ۱۳۹۵، صص ۳۵-۴۴.
- موسوی، سید مرتضی، ۱۳۹۴ «تخت جمشید، جشنگاه نوروز»، ژورنال هنر و معماری سبز. خانه هنر و معماری سبز، بازبینی شده در ۹۶/۱۲/۱۳ از <http://moossavi.ir/wp-content/uploads/2017/07/Seyed-Morteza-Moossavi-Takhte-Jamshid-Jashnaghe-Nowruz.pdf?i=1>
- نجف‌زاده، مهدی و اطهری، حسین؛ «نشانه‌های پست‌مدرن در کارتون‌های تلویزیونی (تحلیل نشانه‌شناسی کارتون‌های آن شرلی، پسر کوهستان، کیم پاسیبل و بن تن)»؛ مجله پژوهش‌های ارتباطی، زمستان ۱۳۹۱، شماره ۷۲ - صص ۹-۳۶
- نمادشناسی و کشف اسرار، ۱۳۹۱، فرقه شیطان‌پرستی، <http://www.asrarepenhan.blogfa.com/post-8.aspx>
- نمادها و اساطیر، ۱۳۹۳، نمادها و اساطیر در مصر باستان، بازبینی شده در ۹۶/۱۲/۱۳ <http://1symbols.blogspot.com/1393/05/10/post-7-Symbols-of-Ancient-Egypt-باستان>
- نیرومند، محمدحسین، ۱۳۹۴، آشنایی با نمادهای حیوانی، بازبینی شده در ۹۶/۱۲/۱۸ <http://resistart.ir/content/آشنایی-با-نمادهای-حیوانی-محمدحسین-نیرومند>
- هنر مقاومت Resistart، ۱۳۹۴، نمایش و تحلیل انیمیشن پت بز من سیاسی‌ترین انیمیشن ساخت آمریکا، <http://resistart.ir/content/-i-pet-goat-iii/>
- ویکی پدیا، پرندگان خشمگین، بی‌تا، https://fa.wikipedia.org/wiki/پرندگان_خشمگین
- ویکی‌پدیا الف، بی‌تا، سرو، بازبینی شده در ۹۶/۱۲/۱۲

<https://fa.wikipedia.org/wiki/سرو>

- ویکی پدیا ب، بی تا، گل ملی، بازیابی شده در ۹۶/۱۲/۱۲،

https://fa.wikipedia.org/wiki/گل_ملی

- ویکی پدیا ج، بی تا، زیتون، بازیابی شده در ۹۶/۱۲/۱۲،

<https://fa.wikipedia.org/wiki/زیتون>

- ویکی پدیا د، بی تا، پاندا، بازیابی شده در ۹۶/۱۲/۱۲، <https://fa.wikipedia.org/wiki/پاندا>

پاندا



فناوران توسعه امن ناجی
Naji Secure Development
Technologist co