

نقاب و نشانه

علیرضا دهشیری



اشاره:

استفاده از نمادها و تصاویر ویژه با هدف ایجاد ارتباط مؤثر با مخاطب، از دیرباز مورد توجه انسانها قرار داشته است. در واقع یکی از روش‌های انتقال مفاهیم و ارزش‌ها در طول تاریخ، استفاده از نمادها بوده است. نماد در حقیقت نوعی علامت واجده است که به عنوان ابزاری برای ایجاد ارتباط استفاده می‌شود. از آنجا که نمادها متناسب با مؤلفه‌های فکری و ویژه‌ای طراحی می‌گردند، مطالعه پیرامون چند و چون آنها، تأثیر فراوانی در ردیابی حوزه نفوذ مکاتب فکری، سیاسی و... خواهد داشت.

فراماسونری تشکیلات یا جمعیتی است پنهان‌روش و نخبه‌گرا. در تشکیلات فراماسونری، این دو ویژگی اصل است. پنهان‌روشی را برای این انتخاب کرده‌اند که افرادی خارج از تشکیلات با اهداف و روش‌های آن آشنا نشوند و نخبه‌گرایی را از این جهت برگزیدند که قصدشان تسخیر کشورها و کل جهان است.^۱ از همین جهت است که به هر کشوری که وارد می‌شوند، به سراغ نخبگان رفته و سعی دارند با تسلط بر شریان‌های اقتصادی، فرهنگی و سیاسی آن کشور، جریان امور را در راستای اهداف خود جهت دهند.

در کشورهای شرقی، فراماسونری علاوه بر پرورش جاسوس، به دنبال کارهای فرهنگی است که در نتیجه آن فعالیت‌های فرهنگی، افراد جوامع برای پذیرش استعمار آماده شده و ارزش‌های ماسونی در این جوامع به تدریج نهادینه می‌گردد.^۲

یکی از روش‌های انتقال مفاهیم و ارزش‌ها در طول تاریخ، استفاده از نمادها بوده است. نماد در حقیقت نوعی علامت و واجد هویت بصری است که به عنوان ابزاری برای ایجاد ارتباط استفاده می‌شود. کارل گوستاو یونگ می‌گوید: یک تصویر، زمانی یک نماد است که متضمن چیزی در ماورای معنای آشکار و مستقیم خود باشد. نماد دارای جنبه وسیع و ناخودآگاه است که هرگز نمی‌توان به طور دقیق آن را تعریف کرد.^۳ فراماسون‌ها به شدت نمادگرا هستند؛ به گونه‌ای که شاید بتوان گفت ادامه حیات فرقه‌های ماسونی، به شدت وابسته به نمادهای آن‌هاست. تأثیر غیرقابل انکار تکرار مداوم نمادها در کنترل ذهن افراد، فراماسون‌ها را به شدت نمادگرا کرده است و توسعه شبکه‌های مجازی، بهترین امکان را برای ماسون‌ها در جهت ترویج نمادهای ماسونی فراهم آورده، به طوری که فیلم‌ها، کارتون‌ها و بازی‌های بسیاری تاکنون با محوریت تفکرات و نمادهای فراماسونری ساخته شده و از این پس هم ساخته خواهد شد.



برخی از علامت‌ها و نمادهای فراماسونری اهرام مصر

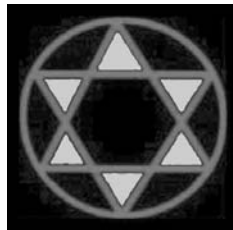
بدون شک یکی از پر راز و رمزترین بناهای ساخته شده در کره‌ی زمین، اهرام هستند. قدر مسلم این بناها یکی از شاه‌کارهای ساخته شده بشری هستند. بناهایی که نکات جالب و شگفت‌انگیز بسیار دارد. ما در بسیاری از علائم فراماسونری، ردپایی از اهرام مصر را می‌یابیم.



چشم جهان بین

یکی از نمادهایی که در فراماسونری کاربرد فراوان دارد، علامت و نماد «چشم جهان‌بین» است که به صورت یک هرم و چشم در انتهای آن می‌باشد.

همان‌طور که بیان شد، بسیاری از نمادهای فراماسونری برگرفته و یا تلفیقی از نشان‌ها و یا نقوش سنگی مصر باستان است. نماد چشم نیز مربوط به یکی از خدایان مصر باستان به نام خدای خورشید است.



ستاره شش گوش

هر چند این علامت در افکار عمومی به عنوان نماد «یهود» شناخته شده و به آن «ستاره داوود» یا «مهر سلیمان» نیز می‌گویند؛ اما این نماد جزء نمادهای الحادی بوده و بر اساس تفکرات الحادی مصر باستان ساخته شده است. آن‌ها این نماد را تعادل طبیعت بین زن و مرد، طبع سرد و گرم، الهه‌های ماه و خورشید و... می‌دانند. علامت مذکور در مکتب‌های الحادی دیگر، مانند هندویسم و دیگر مکتب‌های شرقی نیز با مفاهیم مشابهی به کار می‌رود. نظریه تعادل عالم خلقت، در اسلام نیز وجود دارد، اما با این تفاوت که در دیدگاه اسلام این تعادل مخلوق خداوند یکتاست؛ ولی در مکاتب شرک‌آمیز، این تعادل را خدایان مختلفی با کمک هم ایجاد کرده‌اند.^۴ نکته قابل توجه این است که شیطان پرستان علامت مذکور را قوی‌ترین علامت خود می‌دانند و از آن در مراسم خود استفاده می‌کنند. در کتاب «شبکه تاریکی» اثر سین سالرز، شیطان

بعضی از مواقع، علامت‌ها و لوگوهای بعضی از شرکت‌ها و سازمان‌ها در نقاط مختلف جهان، شبیه به علامت‌های فراماسونری هستند، با این حال نمی‌توان به هر فردی اعم از حقیقی و حقوقی به راحتی و صرفاً با مشاهده یک علامت مشابه علامات ماسونی، برچسب ماسونی بودن زد. البته در این بین، بعضی علامت‌ها هستند که اختصاصاً و عمدتاً ماسونی هستند.

پرست معروف، در توضیح این علامت نوشته شده است: «این علامت، قوی‌ترین علامت در شیطان‌پرستی است. ستاره شش گوشه از شش ضلع، شش گوشه و شش مثلث کوچک درست شده است که معرف عدد ۶۶۶ می‌باشد.» این عدد در بین مسیحیان و نیز شیطان‌پرستان عددی ویژه و خاص است و نشان دهنده دجال یا Antichrist می‌باشد. هدف اصلی شیطان‌پرستان و فراماسون‌ها، به حکومت رساندن Antichrist است؛ به همین دلیل است که ستاره شش گوش، بهترین و قوی‌ترین نمادشان محسوب می‌شود.^۵

در ادامه در کتاب نوشته شده است که حتی کلمه «hex» که در زبان انگلیسی به معنی نفرین یا تلاش برای آسیب رساندن می‌باشد، از کلمه HEXAGRAM که همان ستاره شش گوش است، گرفته شده است.^۵



افسانه ایزس (Isis)

افسانه ایزس (Isis) یا زن بیوه نیز از دوران مصر باستان اقتباس شده است. فراماسون‌ها اعتقاد دارند که تمام ماسون‌ها، فرزندان زن بیوه می‌باشند.

در باور مصریان قدیم، Isis و Osiris

الهه‌های مصر باستان بودند که در اثر ازدواج آنان، تعادل طبیعت به وجود آمد. بعد از مدتی Osiris مُرد و خدای شهرهای مردگان گشت. بدین ترتیب Isis بیوه شد.

علامت آنخ (Ankh)

علامت آنخ که نماد Isis است و در لژهای ماسونی به کار می‌رود، امروزه سمبل جنس زن است و به عنوان نشانه فمینیست‌ها (Feminists) نیز به کار می‌رود.^۷

رواج تفکر فمینیستی در جهان نیز مشکوک بوده و احتمالاً توطئه‌ای از جانب ماسون‌ها می‌باشد. گفتنی است که فمینیسم دیدگاه تساوی حقوقی زن و مرد اسلام و سایر ادیان الهی را قبول ندارد و به بهانه احقاق حقوق زنان، در جهت اهداف استعماری قدم برمی‌دارد.

ستون سنگی با نوک هرمی (Obelisk)

این نماد نشان زاینده‌گی و باروری در مصر باستان بوده است و امروزه در بناهایی که تحت نفوذ ماسون‌ها هست، به کار می‌رود.

ویژگی و مشخصه بناهایی که به شکل این نماد توسط فراماسون‌ها ساخته می‌شود، این است که دارای سطح مقطع مربعی هستند و در



اروپایی یا آمریکایی در مکان‌های متعدد از این علامت استفاده می‌کند و با گروه‌های مخفی و مشکوک مرتبط است.^{۱۱}

صلیب شکسته (swastika)

صلیب شکسته یا چرخش خورشید، یک نماد باستانی است که در برخی آثار فرهنگی - دینی مانند کتیبه‌های برجای مانده از بودایی‌ها و مقبره‌های یونانی دیده شده است. این نماد بعدها توسط هیتلر به کار رفت.

این علامت در گروه‌های ماسونی نیز کاربرد دارد. ۱۲ در شکل زیر که مربوط به ماسون‌هاست، طرحی دیده می‌شود که در بالای آن علامت صلیب شکسته و در وسط آن ستاره شش گوش مشاهده می‌شود. برخلاف ادعای جهان غرب، این طرح ارتباط نازیسم و صهیونیسم را نشان می‌دهد؛ زیرا هم ستاره شش گوش و هم صلیب شکسته، مورد تقدیس ماسون‌ها نیز هستند. در واقع ریشه‌های نازیسم و یهودیت صهیونیستی یکی است و نه تنها این دو حرکت شوم هیچ تضادی با هم ندارند، بلکه در خدمت یکدیگر نیز هستند.

البته لازم به ذکر است که بعد از جنایات هیتلر، اکثر گروه‌های ماسونی به منظور پرهیز از بدنامی، استفاده از چلیپای شکسته را کنار گذاشتند؛ این در حالی است که قبل از جنگ جهانی دوم، علامت چلیپای شکسته یک علامت کلیدی در فراماسونری بوده است.^{۱۳} گفتنی است که هیتلر نیز ماسون بوده است، اما تحركات نظامی وی برخلاف مصالح و آیین فراماسونری بوده و منجر به مقابله ماسون‌ها با وی شده است. شیطان پرستان از این نماد برای به سرخه گرفتن مسیحیت نیز استفاده می‌کنند.



جمجمه واستخوان ۴ (Bones & Skull)

یکی دیگر از علائمی که گروه‌های مخفی از جمله فراماسون‌ها از آن استفاده می‌کنند، جمجمه و استخوان است.

عدد ۶۶۶

عدد ۶۶۶ نمادی از نشان‌های فراماسونی است که علامتی برای دجال و مخالفت با دین مسیحیت (Antichrist) است. عدد ۶۶۶ نمادی دیگر برای شیطان است.^{۱۵} با توجه به این که ششمین حرف انگلیسی حرف F است، گاهی این نماد به صورت FFF نیز نشان داده می‌شود.



در برخی از لژها در بالای نماد پرگار و گونیا، علامت چشم جهان‌بین نیز حک شده که نشان‌دهنده اهمیت فوق‌العاده علامت چشم جهان‌بین در نزد ماسون‌ها است.



دست شاخدار (Cornuto)

در تفکر ماسون‌ها و شیطان پرستان، از علامت دست شاخ‌دار (Cornuto) برای نشان دادن شیطان استفاده می‌کنند.

آن‌ها با حرکت دست خود، (علامت دست شاخ‌دار، که نماد ارادت به شیطان (بز) است) هویت خود را در مراسم مختلف نشان می‌دهند. این نماد در گروه موسیقی هوی‌متال نیز استفاده می‌شود.^{۱۰}

این علامت جهانی از سوی سیاستمداران، افراد مشهور و گروه‌های هوی‌متال، برای اظهار وفاداری بر نیروهای شیطانی به کار می‌رود و علامت بصری به معنای «سلام شیطان» است. دست شیطان برای «بوش» و «کلینتون» بسیار آشناست. لورا بوش و جرج بوش هر دو هنگام آغاز روز دوم ریاست جمهوری در ۲۰ جولای ۲۰۰۵، این علامت را به کار بردند. این علامت را علاوه بر جرج بوش، بوسن، بیل کلینتون، سیلویو برلوسکونی، الیزابت تیلور، پرنسس ویلیام، پل مکارتنی، آزی آوریل لویابل، استفان دروف، دیو ناوارو و بسیاری دیگر از سیاستمداران غربی نیز به کار بردند. دست شیطان، نشان خدای شاخ‌دار و یک علامت سرّی جهانی است.

استفاده از علامت Cornuto در کنار سایر علائم شیطانی اهمیت می‌یابد؛ زیرا علامت Cornuto علاوه بر معنای دست شیطان که در غرب شناخته شده است، معنای دیگری نیز دارد. برای مثال در بین ناشنوایان این علامت به معنای I love you است. در مناطق آذری زبان ایران و ترکیه و ... نیز این علامت، نماد بوزقورت (گرگ خاکستری) است؛ بنابراین Cornuto هنگامی به معنای دست شیطان است که یک فرد شنوای



انتهای آن‌ها نیز همیشه هرم وجود دارد. بنابراین بناهایی که ویژگی‌های فوق را نداشته باشند، نماد ماسونی محسوب نمی‌شوند.^۸



بز بافومت (Bophomet)

فراماسون‌ها برای این که تفکر دین‌داران جهان را به ابتدال بکشانند، شیطان پرستی را ابداع کرده و به شدت به تبلیغ و گسترش آن می‌پردازند. یکی از علائمی که در این فرقه وجود دارد، سر بز بافومت است. این نشانه در بسیاری از نمادهای شیطان پرستی و فراماسون‌ها دیده می‌شود. دیو بافومت، علامت شیطان پرستی و خدای شیطانی و سمبل شیطان است. این علامت در جواهرات نیز دیده می‌شود.



سر بز شاخ‌دار (Goat Head)

سر بز شاخ‌دار نیز یکی از نمادها در فراماسونی و شیطان پرستی است. این نماد برگرفته از همان بعل (ba'al) خدای باروی مصر باستان است، اما سر بز بافومت، نشانی از خدای جادو (scapegoat) و بز طلّیعه یا قربانی است.

پرگار و گونیا

یکی از مهم‌ترین و معروف‌ترین علامت‌های فراماسونری، پرگار و گونیا است که در وسط این دو علامت، حرف G قرار گرفته است.^۹ حرف اول از کلمه Goat است. به اعتقاد فراماسون‌ها، «Goat = بز» نماد شیطان است

فراماسونری در صنعت بازی‌های کامپیوتری

۱۳، عدد مقدس ماسون‌ها و یهودیان است. در حالی که مسیحیان آن را نحس می‌دانند، فراماسون‌ها در بسیاری از نمادهای خود، تعداد اجزاء آن را ۱۳ قرار می‌دهند. به عنوان مثال در تصویر سمت چپ، ستاره شش گوش را با ۱۳ ستاره کوچک کشیده‌اند. در شکل سمت راست، ۱۳ دست گوشه‌های یک شکل ۱۳ دندانه را گرفته‌اند. در تصویر سمت چپ که مربوط به چنگ یک الهه باستانی و متعلق به یک گروه ماسونی می‌باشد، تعداد تارها ۱۳ عدد است



عدد ۳۳

در فراماسونری، صاحب درجه ۳۳، بالاترین قدرت را داراست. در سمبل بسیاری از گروه‌های ماسونی، از جمله در علامت مربوط به یک گروه ماسونی شهر Memphis آمریکا (که نام شهر باستانی Memphis مصر را بر خود نهاده اند)، عدد ۳۳ به کار رفته است.^{۱۷}

بناها و آرم‌ها

در پایان، به برخی از یادبودها و اماکنی که از نمادهای فراماسونری در آن‌ها استفاده شده است، اشاره می‌شود.

البته در باب نمادهای ماسونی باید به این نکته توجه کرد که برای تطبیق علامت‌های مذکور بر گروه‌ها و افراد، می‌بایست جانب احتیاط را رعایت کرد، زیرا بعضی از مواقع، علامت‌ها و لوگوهای بعضی از شرکت‌ها و سازمان‌ها در نقاط مختلف جهان، شبیه به علامت‌های فراماسونری هستند، با این حال نمی‌توان به هر فردی اعم از حقیقی و حقوقی به راحتی و صرفاً با مشاهده یک علامت مشابه علامات ماسونی، برچسب ماسونی بودن زد. البته در این بین، بعضی علامت‌ها هستند که اختصاصاً و عمدتاً ماسونی هستند و تا حدود زیادی می‌توانند ماسونی بودن افراد و شرکت‌ها و سازمان‌های مرتبط با خود را نشان دهند، چرا که هیچ شکی در استفاده فراوان آن‌ها از نمادهایشان نمی‌باشد

نتیجه این که در تفکرات فراماسونرها، ترویج نمادهای ماسونی، محدود به زمان و مکان خاص نیست، بلکه آن‌ها سعی می‌کنند از نمادهای فراماسونری و شیطان پرستی به طور مستقیم و غیر مستقیم در فیلم‌ها، کارتون‌ها، طرح کاور فیلم‌ها، بازی‌های رایانه‌ای و ... استفاده کنند. اکنون پس از ذکر برخی اصطلاحات، نمادها و مفاهیم ماسونی، به بررسی برخی مفاهیم و نمادهای به کار رفته در صنعت سینما و بازی‌های کامپیوتری می‌پردازیم.

گلندن، لویی مایر، کارل لمله، ادولف زوکر و ویلیام فاکس می‌شدند که به ترتیب استودیوهای برادران وارنر، مترو گلدن مایر، یونیورسال، پارامونت، کلمبیا و فوکس قرن بیستم را تأسیس کردند. بسیاری از محققان غربی معتقدند هالیوود توسط یهودیان (صهیونیست‌های فراماسون) اداره می‌شود. ماسون‌ها با در اختیار داشتن کنترل کامل هالیوود، به مهم‌ترین و دقیق‌ترین ابزار کنترل اذهان مردم دست یافته‌اند. تهیه‌کنندگان ماسونی، حاکمان مطلق و کارگردانان و هنرمندان، تحت فرمان آن‌ها هستند.^{۱۹}

پی‌نوشت‌ها:

۱. نقوی، علی محمد؛ جامعه‌شناسی غربگرایی؛ امیرکبیر، تهران، ۱۳۶۱، چاپ اول، جلد اول، ص ۱۵۸ و ۱۵۷.
۲. زرشناس، شهریار؛ واژه‌نامه فرهنگی سیاسی، کتاب صبح، ۱۳۸۳، چاپ اول، صص ۱۸۸ - ۱۹۲.
۳. یونگ، کارل گوستاو؛ ترجمه جلال ستاری؛ اسطوره‌های نو (نشانه‌هایی در آسمان)؛ نشر مرکز، ۱۳۸۲، ص ۲۱۴.
۴. سایت موعود، مقالات، فراماسونی، ماسون‌ها و مصر باستان.

- Web of Darkness (E-Book), Sean Sellars, Victory House Publishers, ۱۹۹۹, (Page ۵۱)
۶. <http://www.radioliberty.com/Symbolsandtheirmeaning.html>
۷. <http://www.d.umn.edu/mlrc/wrac/resources/internet/feminism.html>
۸. Global Freemasonry (E-Book), Harun Yahya, Global Publishing, ۲۰۰۵, (Pages ۹۸-۹۶)
۹. <http://www.holygrail-church.fsnet.co.uk/Freemasonry.htm>
۱۰. <http://en.wikipedia.org/wiki/Corn>
۱۱. <http://en.wikipedia.org/wiki/Corna>
۱۲. <http://www.exposingsatanism.org/signsymbols.htm>
۱۳. Bloodlines of Illuminati, «The Rothschild Bloodline» (Article), Fritz Springmeier, ۱۹۹۵, (Page ۱۴)
۱۴. http://www.cremationofcare.com/illu_skull_and_bones_archive.htm
۱۵. <http://impiousdigest.com/luciferianism.htm>
۱۶. http://www.theforbiddenknowledge.com/hardtruth/r3_13_freemason_sig.htm
۱۷. ARCHITECTS OF DECEPTION (E-Book), Juri Lina, ۲۰۰۴, (Page ۱۰۸)
۱۸. بازی‌های رایانه‌ای به کمک تحلیل گران جاسوسی آمریکا می‌روند، سایت جنگ نرم.

۱۹. الرفاعی، فواد بن سید عبدالرحمن؛ نفوذ صهیونیسم بر رسانه‌های خبری و سازمان‌های بین‌المللی، ترجمه حسین سرو قامت؛ نشر کیهان، چاپ اول، ۱۳۷۷، ص ۴۸.

از مدت‌ها پیش - شاید حدود ۳۰ تا ۴۰ سال قبل - بازی‌های ویدیویی متولد شدند. رفته رفته بازی‌ها پیشرفت فراوانی کردند تا آن‌جا که مرز بین تصاویر گرافیکی با تصاویر واقعی مشکل شد و به تبع این پیشرفت روزافزون، بازی‌های ویدیویی هم تبدیل به سلاحی خاموش شدند. آژانس پروژه‌های تحقیقاتی پیشرفته جاسوسی آمریکا (Iarpa) که یکی از قوی‌ترین بازوهای اجراکننده طرح کنترل ذهن موسوم به پروژه مونارش است، اخیراً تحت عنوان پروژه سیریوس، برای کاهش خطاهای تحلیل و حل مشکلات اطلاعاتی خود، اقدام به ساخت بازی رایانه‌ای با اهداف واقعی می‌کند. این آژانس با این عنوان که «بدون بازی‌های رایانه‌ای ما نابودیم»، اعلام کرد: «بازی‌های جدی - که برای اهداف آموزشی، درمانی و یادگیری اهداف واقعی (بخوانید کنترل فکر) ساخته شده‌اند - می‌توانند برای بیان و کاهش جهت‌گیری‌های شناختی، سازوکاری مناسب ارائه دهند.»

این آژانس که بخشی از جامعه اطلاعاتی آمریکا است، در راستای برنامه سیریوس (Project Sirius) و کلید زدن همایشی ویژه در ماه مارس ۲۰۱۱ و در شهر واشنگتن، به دعوت از دانشمندان علوم اجتماعی، رایانه‌ای، متخصصان آمار، کارشناسان بازی‌های ویدیویی و دنیای مجازی و نیز دانشگاهیان و شرکت‌های کشورهای مختلف، با هدف بحث و بررسی پیرامون چگونگی استفاده بهینه از بازی‌های کامپیوتری در جهت اهداف ماسونی پرداخته است.^{۱۸}

امروزه صنعت سیزده میلیارد دلاری بازی‌های تصویری آمریکا با سودی که با گیشه هالیوود برابری می‌کند، محور یک جنگ فرهنگی شده است. این در حالی است که سطح سنی بازی‌های رایانه‌ای به سه سال نیز رسیده است. و بچه‌ای که هنوز عقل و شعورش تکمیل نشده، در سنین کم با انواع بازی‌های ایلومناتی فکر خود را تکمیل می‌کند و بدین گونه وقتی که به سنین نوجوانی رسید، آمادگی کامل دریافت انواع تهاجمات را دارد.

در میان نخستین نسل مهاجرین یهودی که توسط لرد روچیلد و بارون هریش (سرمایه‌داران یهودی) به آمریکا اعزام شدند، بنیانگذاران صنعت سینمای آمریکا (هالیوود) قرار داشتند؛ افرادی مانند لویی مایر، برادران شنک، شموئل گلب فیش (که بعداً نام خود را به ساموئل گلدوین تغییر داد)، لویی زلنیک، برادران وارنر، سام اشپیگل، ال جانسون، اسرائیل بالین (ایروینگ برلین) و غیره. این افراد، استودیوهای شش‌گانه هالیوود در دهه ۱۹۲۰ میلادی را در حومه شهر لس‌آنجلس تشکیل دادند. صاحبان این کمپانی‌ها، یهودی و از مهاجران اروپای شرقی بودند. این عده شامل برادران وارنر (به ویژه جک وارنر)، ساموئل