

کارکردهای جامعه‌شناختی اسطوره در رسانه‌های نوین از منظر ساختار دوگانه کلودلوی استروس

/// سمیه رسولی پور^۱، سید نظام‌الدین امامی فر^{۲*}، سمیه آرزوفر^۳

^۱ دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

^۲ دانشیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.

^۳ استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.

دریافت مقاله: ۱۴۰۳-۰۴-۰۱، پذیرش نهایی: ۱۴۰۴-۰۱-۲۵

چکیده

اساطیر دارای قدمتی تاریخی هستند و همواره درس‌ها و تجربیاتی برای بشر به همراه داشته‌اند. این داستان‌ها معمولاً به شکل نمادین و به‌عنوان مظهر قهرمانان برای عموم اهمیت یافته‌اند. امروزه، با پیشرفت تکنولوژی، تداوم اساطیر به رسانه‌ها وابسته است. یکی از کارکردهای اساطیر در رسانه‌ها، جنبه جامعه‌شناختی آن‌هاست که از طریق تقابل‌های دوگانه‌ای که کلود لوی استروس مطرح کرده، به حل تعارض‌های زندگی در عصر معاصر می‌پردازد. این پژوهش با هدف بررسی تقابل‌های دوگانه ساختاری و کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره براساس نظرات لوی استروس در رسانه‌های نوین انجام شده است. سوالات اصلی پژوهش عبارتند از: ۱- عوامل مؤثر در شکل‌گیری کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره در رسانه‌های نوین چیست؟ ۲- چگونه اسطوره براساس ساختار دوگانه استروس در رسانه‌های نوین کارکرد جامعه‌شناسانه یافته است؟ این تحقیق به روش توصیفی-تحلیلی و براساس مطالعات کتابخانه‌ای انجام شده و آثار مورد بررسی به شیوه نمونه‌گیری غیرتصادفی انتخاب شده‌اند. نتایج نشان می‌دهد که بازنویسی و بازسازی اسطوره‌ها در رسانه‌های نوین می‌تواند به تقویت هویت فردی و جمعی و همچنین ارتباطات اجتماعی کمک کند. به همین دلیل، مطالعه و تحلیل کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره در رسانه‌های نوین می‌تواند به درک بهتر نقش و تأثیر این اسطوره‌ها در جوامع مدرن یاری رساند. براساس آرای لوی استروس، اسطوره‌ها در رسانه‌های نوین نقشی مهم در شکل‌گیری و تقویت هویت و ارزش‌های فرهنگی جامعه ایفا می‌کنند و به‌عنوان منبع اصلی تأمین نیازهای جامعه به هویت و ارزش‌های فرهنگی عمل می‌کنند.

واژگان کلیدی

جامعه‌شناختی، رسانه‌های نوین، اسطوره، تقابل‌های دوگانه، کلودلوی استروس.

مقدمه

زندگی سرشار از تضادها و تناقضاتی است که برای بسیاری از آن‌ها پاسخی وجود ندارد. برخی از این تضادهای مهم شامل تضاد میان مرگ و زندگی، فرهنگ و طبیعت، خود و غیرخود، و جاودانگی و فناپذیری می‌باشد. اسطوره‌ها، به‌عنوان روایت‌کنندگان گذشته معنوی بشر، طبق دیدگاه لوی استروس از دل چنین تناقضاتی برای توجیه و درک پدیده‌های واقعی یا خیالی شکل گرفته‌اند (قربان‌نژاد زواردهی و هاشمی، ۱۴۰۰: ۶). زبان اسطوره زبانی رمزی است که به‌وسیله آن، معانی عمیقی منتقل می‌شود. این زبان رمزی بر این اصل استوار است که اساطیر به‌طور کلی فعال و سمبلی هستند و حقایق و رویدادهای تاریخی، ادبی، دینی و فلسفی را به‌صورت نمادین بیان می‌کنند. از این رو، یکی از راه‌های انتقال فرهنگ، نمادسازی، اسطوره‌سازی و قهرمان‌پروری است. اگرچه ادبیات تحت‌تأثیر عمیق اسطوره‌ها قرار دارد و بسیاری بر این باورند که حذف اسطوره می‌تواند آینده ادبیات را به خطر اندازد، اما آثار هنری با مایه‌های اساطیری تنها محدود به ادبیات نیستند. در دیگر هنرها نیز، توجه هنرمند به اسطوره و تجلی آن در آثارش مشهود است. رسانه‌ها امکاناتی را براساس ویژگی‌ها و قابلیت‌های خاص خود برای ارتباط و تعامل فراهم می‌کنند. پیدایش انقلاب الکترونیک منجر به کاربرد گسترده رایانه در عرصه‌های مختلف زندگی شد و روش‌های ارائه هنرها را تغییر داد. رایانه به‌عنوان ابزاری در خدمت هنرها قرار گرفت و تحولی نوین در تاریخ هنر ایجاد کرد. هنرمند با تلفیق رسانه‌های مختلف هنری در آثار خود، از قابلیت‌های بیانی چندین رسانه بهره‌مند می‌شود و برای مخاطب نیز امکان تأثیرگذاری و نقش‌آفرینی در شکل‌دهی فضا فراهم می‌گردد. در این بین، رسانه‌ها عنصر مهمی در چارچوب نظام فرهنگی و اجتماعی نشانه‌ها برای اسطوره‌سازی هستند. امروزه رسانه‌ها مسئول گسترش آموزه‌ها و انتقال پیام هستند. مخاطبان رسانه‌های مدرن نه تنها نمی‌توانند مانند گذشته به اسطوره‌ها بی‌چون و چرما باور داشته باشند، بلکه نمی‌توانند آن‌ها را به‌طور کامل کنار بگذارند. بنابراین، نمادهای اسطوره‌ای وقتی از طریق این رسانه‌ها بیان می‌شوند، می‌توانند به مؤثرترین و کارآمدترین ساختار بیانی برای مفاهیم ماندگار تبدیل شوند. اسطوره‌ها به‌عنوان داستان‌هایی با ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی موروثی، نقش مهمی در شکل‌دهی به هویت و اعتقادات جامعه دارند. در رسانه‌های نوین، این اسطوره‌ها به اشکال مختلفی مانند فیلم، تلویزیون، اینترنت و رسانه‌های اجتماعی بازسازی و بازنویسی می‌شوند. رویکرد آرای لوی استروس بر پایه تحلیل ساختاری جامعه‌شناختی است که براساس نظریه‌های ساختارگرایانه تأکید دارد. این رویکرد به بررسی نحوه تشکیل و تغییرات ساختارهای اجتماعی و فرهنگی پرداخته و تأثیر آن‌ها بر رفتار و باورهای افراد

را مورد بررسی قرار می‌دهد. بنابراین، با استفاده از رویکرد آرای لوی استروس می‌توان نحوه تأثیر اسطوره‌ها در رسانه‌های نوین را بررسی کرد و نقش آن‌ها در شکل‌دهی به هویت و اعتقادات جامعه را تحلیل نمود. این تحلیل می‌تواند به درک بهتر رابطه بین اسطوره‌ها و رسانه‌های نوین و تأثیر آن بر جوامع مدرن کمک کند. به این ترتیب، اسطوره همچون میراثی ذهنی و الهام‌بخش برای برخی از هنرمندان معاصر در قالب نقوش اسطوره‌ای با مفاهیم نهفته در آن، دستمایه کار شده است. آنچه در این پژوهش مورد توجه قرار دارد، تمرکز بر چگونگی کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره در آثار هنرمندان معاصر از طریق رسانه‌های نوین است. این کارکرد تحت‌تأثیر عوامل گوناگونی همچون اجتماعی، فرهنگی، تاریخی و روان‌شناختی قرار دارد.

روش تحقیق

این پژوهش از نظر هدف، بنیادی و نظری است و با استفاده از روش توصیفی-تحلیلی انجام می‌شود. اطلاعات لازم به شیوه‌های اسنادی، مطالعات کتابخانه‌ای و ابزارهای پویاشگری رایانه‌ای جمع‌آوری شده است. تجزیه و تحلیل آثار نیز به‌صورت کیفی صورت گرفته است. موردهای مورد مطالعه در این پژوهش شامل چهار اثر از رسانه‌های نوین است که به شیوه غیراحتمالی انتخاب شده‌اند. این انتخاب براساس آشنایی اولیه با رسانه‌ها و آثار صورت گرفته تا نمونه‌هایی برگزیده شوند که بتوانند اطلاعات مورد نیاز پژوهش را ارائه دهند و در درک مسئله پژوهش مؤثر باشند.

پیشینه تحقیق

در حوزه جامعه‌شناسی اسطوره، با تمرکز بر آرای کلود لوی استروس، متون متعددی نوشته و ترجمه شده است. باین‌حال، پژوهشگر هیچ تحقیقی در زمینه جامعه‌شناسی اسطوره در رسانه‌های نوین نیافته است. از این رو، تحقیق حاضر می‌تواند نوآورانه و تازه باشد. در عین حال، مطالعات مرتبط و نزدیکی به موضوع تحقیق انجام شده است که به اختصار به آن‌ها اشاره می‌شود: سعادت و همکاران (۱۴۰۰) مقاله‌ای تحت عنوان "تحلیل تقابل‌های دوگانه در ساختار ورنی‌های عشایر شاهسون دشت مغان" نگاشته‌اند. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که ورنی‌ها به‌عنوان زیرانداز، دارای طرح‌های سراسری، لچک ترنج، خستی و محرمت هستند و اغلب به‌صورت ذهنی باف و در برخی موارد الگوباف طراحی شده‌اند. تقابل‌های تجسمی در این بافته‌ها در سه سطح ترکیب‌بندی، رنگ و نقش‌مایه‌ها قابل مشاهده است. از جمله این تقابل‌ها می‌توان به متن/حاشیه، بازنمایی نقوش انتزاعی/ناتورالیسم و نقوش عینی/ذهنی اشاره کرد.

عمل می‌کنند. از منظر ساختارگرایی، لوی استروس در آثار خود از زبان‌شناسی نوین الهام می‌گیرد. او اسطوره‌ها را به عنوان نظام‌هایی متشکل از عناصر ساختاری در نظر می‌گیرد که در آن‌ها «واحدهای اسطوره‌ای» براساس قوانینی مشابه قوانین زبان‌شناسی با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند. استروس این قوانین را به عنوان قوانین کارکرد ذهن انسان تلقی می‌کند. به باور او، اسطوره نوعی زبان است، اما در سطحی بالاتر قرار دارد (Levi-Strass, ۱۹۶۰: ۲۰۱۴). او در این زمینه می‌گوید: «در تمامی اسطوره‌های مختلف جهان، با قدیسان یا نیروهای ماوراءالطبیعه‌ای روبرو هستیم که به عنوان واسطه بین نیروهای فراتر از زمین و انسان‌ها عمل می‌کنند. این نیروها به شیوه‌های گوناگونی به تصویر کشیده می‌شوند» (استروس، ۱۳۸۰: ۳۶). استروس برای تحلیل اسطوره‌ها به تقابل دوگانه آن‌ها توجه ویژه‌ای داشت. استفاده از زبان براساس یک سیستم است. این یک سیستم مفهومی از تقابل‌های زوجی است که به عنوان تقابل‌های دوتایی شناخته می‌شود. این تقابل‌های دوگانه شامل کوچکترین واحد زبان، واج، با مفاهیم فرهنگ و جامعه است. درک بسیاری از مفاهیم و پدیده‌ها در گرو درک متضاد آن‌ها است. پدیده‌ای مانند شب را می‌توان در کنار روز یا زشتی را در مقایسه با زیبایی فهمید. استروس تضاد دوگانه را به عنوان یک اصل ساختاری حاکم بر همه ابعاد اسطوره می‌داند (ذبیحی و پیکانی، ۱۳۹۶: ۳۲). او معتقد بود که کارکرد اصلی ذهن انسان ایجاد تعارض است. نظریات او که متأثر از یاکوبسن و فرمالسیت‌های ساختارگرا بود، به‌طور گسترده توسط نظریه‌پردازان بزرگ قرن بیستم در زمینه نقد ادبی بر ساختارگرایی و پس‌اساختارگرایی مورد استفاده قرار گرفت. به گفته وی، هر فرهنگی از طریق این تعارضات، نحوه نگرش به جهان را شکل می‌دهد. بنابراین مفهوم تعارض دوگانه نقش مهمی در تفکر سازنده دارد. (سعادت‌فر، ۱۴۰۰: ۳۲). استروس بر این باور است که اسطوره‌ها ساختارهای پیچیده‌ای هستند که به وسیله آن‌ها می‌توان به درک عمیق‌تری از فرهنگ و جامعه رسید. او معتقد است که اسطوره‌ها از عناصر بنیادی تشکیل شده‌اند که به‌طور مشترک در فرهنگ‌های مختلف وجود دارند. یکی از مفاهیم کلیدی در نظریه استروس، دوگانگی‌ها (مانند زندگی و مرگ، خوب و بد، زن و مرد) است. او معتقد است که اسطوره‌ها به نحوی تلاش می‌کنند این دوگانگی‌ها را حل کنند و به تعادل برسند. استروس در تحلیل خود به تقابل‌های متضاد موجود در اسطوره توجه ویژه‌ای دارد. این تقابل‌ها شامل کوچک‌ترین واحدهای زبان، واج‌ها، همراه با مفاهیم فرهنگی و اجتماعی هستند. درک بسیاری از مفاهیم و پدیده‌ها نیازمند فهم عکس آن‌هاست؛ مثلاً شب با روز و شر با زیبایی قابل درک هستند. استروس تضاد مضاعف را اصل حاکم بر تمام جنبه‌های اسطوره می‌داند (ذبیحی و پیکانی، ۱۳۹۶: ۳۲). وجود تضادها در زندگی بشر تغییرات عمده‌ای را به دنبال داشته است. مردم با تجربه دریافتند که روز زمان کار

همچنین، تقابل‌های ذهنی بافنده نیز به‌طور ضمنی قابل درک است (سعادت‌فر و همکاران، ۱۴۰۰). قربان‌نژاد زواردهی و هاشمی (۱۴۰۰) تحقیقی با عنوان "کارکردهای جامعه‌شناختی اسطوره در نقاشی معاصر ایران" انجام داده‌اند که نشان می‌دهد هنرمندان معاصر ایرانی با تکیه بر اسطوره‌های ایرانی در جست‌وجوی دنیای آرمانی خود هستند. آن‌ها در این مسیر، به نقد خوی و منش غیرانسانی پرداخته و وجهی ایرانی به اسطوره‌های غربی افزوده‌اند که در آثار نقاشی آنان به شیوه‌های نمادپردازانه متجلی شده است (قربان‌نژاد زواردهی و هاشمی، ۱۴۰۰). همچنین طایفی و محبی (۱۳۹۷) در مقاله‌ای با عنوان "واکاوی اسطوره کیومرث در شاهنامه از دیدگاه ساختارگرایی اساطیری لوی استروس" به این نتیجه رسیدند که ساختار اسطوره کیومرث مبتنی بر سه تقابل است: مقدس و نامقدس، قدرت و افول قدرت، طبیعت و فرهنگ (طایفی و محبی، ۱۳۹۷). ذبیحی و پیکانی (۱۳۹۶) نیز در مقاله‌ای با عنوان "تحلیل ساختار اسطوره گیومرد براساس نظریه لوی استروس" به این نتایج دست یافتند که دو تقابل اصلی اسطوره گیومرد شامل مرگ/نوزایی و دو تفکر آفرینش ماورایی در مقابل منشاء طبیعی انسان است. همچنین تقابل گیومرد با اهریمن نمایانگر تقابل خیر و شر است که زیربنای تفکر ثنوی ایرانیان را تشکیل می‌دهد. نبرد مداوم گیومرد به عنوان نماینده نوع بشر با اهریمن، نشان‌دهنده تداوم چرخه مرگ و زندگی است (ذبیحی و پیکانی، ۱۳۹۶). انگورانی و شیوا (۱۳۸۸) در پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد خود به بررسی جامعه‌شناختی نقش بدوی‌گرایی و اسطوره در هنر مدرن براساس آرای امیل دورکیم و جوزف کمبل پرداخته‌اند. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که ارتباط با دنیای مدرن و ابتدایی‌ترین لایه‌های ذهن ویژگی مشترکی در خلق هنر بدوی، بدوی‌گرایی مدرن و اسطوره است. این خاستگاه مشترک نقطه وصل تمام رویکردهای هنری بدوی‌گراست که در مکاتب مختلف هنر مدرن به اشکال گوناگون مشاهده می‌شود (انگوری، ۱۳۸۸). با جستجو در پایگاه‌های اطلاعاتی مشخص شد که پژوهشی درباره جامعه‌شناسی اسطوره در رسانه‌های نوین انجام نشده است. بنابراین، این تحقیق به بررسی تقابل‌های دوگانه ساختاری و کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره براساس آرای لویی استروس در رسانه‌های نوین می‌پردازد.

مبانی نظری پژوهش

اسطوره از دیدگاه کلود لوی استروس

کلود لوی استروس، انسان‌شناس و نظریه‌پرداز فرانسوی، نظریات مهمی درباره اسطوره و نقش آن در فرهنگ‌های انسانی ارائه داده است. او به‌ویژه در زمینه ساختارگرایی شناخته می‌شود و بر این باور است که اسطوره‌ها به عنوان ساختارهایی از معانی

و تلاش است و براساس ترتیب روز و شب، سال، روز، ساعت و ثانیه را تعیین می‌کردند. همچنین، وجود تضادها در عرصه اخلاق و مناسک، زمینه‌ساز شکل‌گیری ایدئولوژی‌ها و مکاتب اخلاقی و پایه‌های احکام دینی شد. پیامبران و حاملان وحی الهی برای نهادینه کردن دین و اصول انسانی از مفاهیم متضادی چون خیر و شر، پاداش و کیفر، ایمان و کفر بهره برده‌اند (سعادت و همکاران، ۱۴۰۰: ۱۱۶).

رابطه اسطوره و جامعه

هنر اجتماعی نوعی هنر است که بر پایه تفکر انتقادی شکل می‌گیرد و هدف آن بازنگری در تمامی نظام‌های ارزیابی و طبقه‌بندی تأثیرگذار بر زندگی انسان است. با وجود کارکرد اجتماعی هنر در طول تاریخ، مفهوم خاص هنر اجتماعی به ظهور پست‌مدرنیسم در غرب مرتبط است (رویان و یارعلی، ۱۴۰۲: ۳۶). زندگی مملو از تضادهایی است که پاسخ روشنی برای آن‌ها وجود ندارد؛ از جمله تضادهای مهم می‌توان به مرگ و زندگی، فرهنگ و طبیعت، خود و غیرخود، و جاودانگی و فناپذیری اشاره کرد. اسطوره‌ها به‌عنوان راویان گذشته معنوی بشریت، براساس دیدگاه لوی استروس از این تضادها برای توجیه و درک پدیده‌های واقعی یا خیالی شکل گرفته‌اند (قربان‌نژاد زواردهی و هاشمی، ۱۴۰۰: ۶). برای فهم اسطوره از منظر ساختارگرایی، بررسی متون و آثار سازمان‌یافته ضروری است، زیرا بسیاری از مبانی، کنش‌ها و ممنوعیت‌های اجتماعی را می‌توان در پرتو فهم اسطوره تحلیل کرد (خادمی، ۱۳۷۴: ۳۰). نظریه شکل‌گیری در جامعه‌شناسی و مردم‌شناسی که قبل از دهه ۱۹۶۱ شکل گرفت، به رعایت کلیه اقدامات و نهادهای اجتماعی تأکید دارد و بیان می‌کند که هر یک از آن‌ها به هدف کل جامعه خدمت می‌کنند. از این رو، می‌توان علل رفتارها را براساس کارکرد آن‌ها توضیح داد. طبق رویکرد کارکردگرایانه، اسطوره‌ها احساسات اساسی گروه را درباره جهان بیان کرده و از ارزش‌های اخلاقی و آیینی آن محافظت می‌کنند (صالحی، ۱۳۹۶: ۱۹-۱۸). اسطوره‌های مرتبط در جامعه صنعتی غرب در قرن بیستم همچنان شکوفا بودند؛ دانشمندان تمایل به کار بر روی فرهنگ عامه داشتند و بسیاری از این اسطوره‌ها را ثبت کردند. بازی‌های رایانه‌ای و فیلم‌ها با استفاده از فناوری پیشرفته به تصویر کشیدن غول‌ها، شاهزادگان، ابرمردان و قهرمانان پرداختند. افسانه و قدرت در دوران مدرن با هم ادغام شده‌اند و ایده‌هایی درباره برتری نژادی آریایی بر نژاد سامی در دهه ۱۹۴۱ شکل گرفتند، که این فرض را تقویت می‌کند که افرادی که از نظر زبانی مرتبط هستند، از نظر نژادی نیز به هم وابسته‌اند. درستی یا نادرستی یک اسطوره اهمیتی ندارد؛ یک اسطوره می‌تواند مشروعیت یک سازمان دولتی را حفظ کند تا زمانی که به پرسش جایگاه جامعه در جهان پاسخ دهد (صالحی، ۱۳۹۶: ۳۸). لوی استروس بر این باور است که اندیشه اقوام بدون نوشتار نه تنها سودآور نیست بلکه ممکن است فکری باشد. او معتقد است که با وجود تفاوت‌های

فرهنگی میان گروه‌های انسانی، ذهن انسان در همه جا یکسان است و از توانایی‌های مشابهی برخوردار است. طرز فکر یا ایدئولوژی متفاوت است. لوی استروس تلاش کرده تا نشان دهد که ساختار اندیشه بشری منحصر به فرد است و هیچ تفاوت بنیادی میان اندیشه انسانی بدوی و متمدن وجود ندارد. او بیان می‌کند که این اصول کلی (اگر وجود داشته باشند) به همان اندازه که بر مغز سرخ‌پوستان آمریکای جنوبی حاکم است، بر مغز ما نیز حاکم است. اما به دلیل زندگی در جوامع صنعتی و آموزش‌های فرهنگی که دریافت کرده‌ایم، منطق کلی تفکر ابتدایی ما در پس ملاحظات منطقی خاصی که متناسب با شرایط مصنوعی محیط اجتماعی مان است، پنهان مانده است (انگورانی، ۱۳۸۸: ۱۰۵-۱۰۶).

رابطه اسطوره و رسانه

به‌طور کلی می‌توان گفت که تمامی هنرها دارای مسئولیت اجتماعی هستند، زیرا همواره مخاطبان بالقوه‌ای دارند. باین حال، تأثیر اجتماعی آثار هنری در عمل به حوزه‌های خاصی محدود می‌شود. به عقیده فلدمن، هنر زمانی کارکرد اجتماعی دارد که: الف) بر رفتار انسان تأثیر بگذارد، ب) در یک زمینه عمومی نمایش داده شود یا مورد استفاده قرار گیرد، و ج) بر تمامی جنبه‌های زندگی انسان تأثیرگذار باشد (رویان و یارعلی، ۱۴۰۲: ۲۹). مطالعه اساطیر به قدری با هنرهای تجسمی مرتبط است که بی‌توجهی به آن می‌تواند به تضعیف مفهوم اسطوره منجر شود. از سوی دیگر، اگر ادبیات داستانی بخواهد نیازهای بشر مدرن را برآورده کند و به آن‌ها پاسخ دهد، باید توجه بیشتری به تصاویر داشته باشد. زیرا بسیاری از افراد با این تصاویر هم‌نظرند و تعداد آن‌ها روز به روز در حال افزایش است. به همین دلیل، این مطالعه مورد توجه هنردوستان و علاقه‌مندان به موضوع ارتباطات و بازاریابی قرار خواهد گرفت (شریفی و همکاران، ۱۴۰۲: ۷۸). کلود لوی استروس، یکی از نظریه‌پردازانی است که به رابطه‌ای سازگار میان علم و اسطوره اعتقاد دارد. او پیشرفت علمی را عامل نابودی اسطوره‌ها نمی‌داند، بلکه بر این باور است که اختراعات و اکتشافات مختلف منجر به خلق اسطوره‌های جدیدی مطابق با ساختار دنیای کنونی شده‌اند (حاجتی، ۱۳۹۴: ۴۵۲). براساس مقوله تقابل دوتایی استروس، که مفاهیم متضاد را کنار هم قرار داده و ابزاری برای تولید معنا فراهم می‌سازد، مجموعه‌ای از تقابل‌ها و معانی مرتبط با آن‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرد تا معانی ضمنی آن‌ها آشکار گردد. در نهایت، این اجزا به هم می‌پیوندند تا کلان اسطوره‌ای را که حول اینترنت شکل گرفته است، نمایان کنند. بنابراین، با توجه به مطالب مطرح‌شده، کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره‌ها طبق آراء لوی استروس نیز در هنر جدید قابل بررسی است و نمود آن در رسانه‌ها و بازتاب آن در رسانه‌های نوین نیز قابل مطالعه است. در بخش بعدی، این کارکرد در تعدادی از رسانه‌های نوین مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

داستان مینوتور و دنیای او را به تماشاگران منتقل می‌کنند. حرکات متنوع و زیبا، ابعاد عمیق‌تری از داستان را نمایان می‌سازد و احساسات شخصیت‌ها را به صورت بصری و حسی به تماشاگران منتقل می‌کند. تقابل‌های دوگانه‌ای همچون زیبایی و وحشت، قدرت و ضعف، انسانیت و ترس، نور و



تصویر ۱، تسنوس در حال نبرد با مینوتور، سفال‌های سیاه‌پیکر قرن ششم
(<https://commons.wikimedia.org>)



تصویر ۲، هیولا، اثر خورخه لوئیس بورخس (الهام گرفته از اسطوره مینوتور)
اسپانیا، ۲۰۱۴، (<https://metabody.eu/monster>)

کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره در رسانه‌های نوین از منظر ساختار دوگانه کلودلوی استروس

هیولا

طبق اساطیر یونان باستان، مینوتور هیولایی نیمه‌انسان و نیمه‌حیوان است که در جزیره کرت زندگی می‌کند. او از پیوند پاسیفه و گاو نر به وجود آمده و نمادی از طمع و شهوت بی‌حد انسان است. مینوس، پادشاه کرت، به خاطر نگره داشتن گاو زیبا که باید قربانی می‌شد، مورد غضب پوزئیدون قرار می‌گیرد. این ایزد همسر مینوس را مجبور به عشق به گاو می‌کند و نتیجه آن تولد مینوتور است. مینوتور که بسیار بزرگ و وحشی شده، انسان‌ها را می‌بلعد و به همین دلیل مینوس دستور ساخت هزارتویی برای نگهداری او را به ددالوس می‌دهد. این داستان الهام‌بخش بسیاری از آثار هنری در طول تاریخ بوده است. (تصویر ۱) (سبزواری، ۱۴۰۰). بورخس^۱ در «خانه آستریون»^۲ اسطوره مینوتور را از دیدگاه هیولا^۳ روایت می‌کند و این امکان را فراهم می‌آورد که صدای هیولا، که تاکنون خاموش بوده، شنیده شود. این پروژه چندوجهی مخاطبان را به کشف و تجربه‌ای تعاملی دعوت می‌کند که شامل رقص، هنرهای سمعی و بصری و فناوری دیجیتال است. هزارتوی ماریچی به تماشاگران اجازه می‌دهد تا درک کنند که بودن در جهان هزارتو چگونه است. بسته به فضا، پیکربندی‌های مختلفی ارائه می‌شود و تماشاگران می‌توانند از بیرون یا داخل اجرا حضور یابند. تغییرات ادراکی و حسگرهای نوری به پروژه زندگی می‌بخشند و پرسش‌هایی درباره ادراک، تجربه حسی و غافلگیری هیولا مطرح می‌کنند. این شرایط به ظهور پارادایم‌های فناوری جدید کمک کرده و ارزش تنوع و تغییرپذیری بدن را برجسته می‌کند (تصویر ۲) (<https://metabody.eu/monster>, ۲۰۱۴).

نمایش «هیولا» یک پروژه چندوجهی و همه‌جانبه است که از داستان «خانه آستریون» و اسطوره مینوتور الهام گرفته است. خانه آستریون، در اسطوره‌های یونانی، به عنوان زندان مینوتور، هیولایی نیمه انسان و نیمه گاو شناخته می‌شود. این نمایش دیجیتالی، تجربه‌ای هنری منحصر به فرد را با ترکیب عناصر مختلف هنری، از جمله نمایش دیجیتال، صوت، نور و اجراهای زنده ارائه می‌دهد. در این اثر، از تکنولوژی‌های پیشرفته برای خلق صحنه‌ها و تصاویر ویدئویی استفاده می‌شود که به تصویر کشیدن دنیای مینوتور و داستان آن کمک می‌کند. همچنین، از صداهای زنده و موسیقی برای افزایش تأثیر و جذابیت نمایش بهره می‌برد. نمایش می‌تواند از عناصر تئاتر زنده نیز استفاده کند تا با حضور بازیگران و اجراهای زنده، تجربه‌ای پویا و فعال برای تماشاگران فراهم آورد. رقصنده‌ها در این اثر نقش حیاتی در ایجاد اتمسفر و جذابیت بصری و حسی داستان دارند. آن‌ها با حرکات بدن و رقص‌های خود،

رقص می‌تواند نشان‌دهنده وحدت و هماهنگی بین دو قطب مخالف باشد و آرامش داخلی را در برابر تضادهای خارجی نمایان کند. بنابراین، رقص زن و مرد در این اثر نمادهایی از انسانیت، هماهنگی و تعادل در برابر تقابل‌هاست که با مباحث فلسفی و انسانی این اثر هم‌خوانی دارد. این نمایش همچنین به شکل غیرمستقیم به مسائل هویت فردی و جمعی، تفکر اجتماعی مختلف اشاره دارد و به موضوعات قدرت و سلطه و تعاملات قدرت‌محور در جامعه پرداخته است.

ایگدراسیل^۴ (درخت زندگی)

درخت زندگی ایگدراسیل در اساطیر شمال انگلیس، اسکاندیناوی و ژرمن، نماد پیوند و حفاظت از جهان‌هاست. (تصویر ۳) این درخت عظیم با ریشه‌هایی در سه جهان^۵ مختلف، شامل آسگارد، یوتون‌هایم و نیفل‌هایم، به هم متصل می‌شود. ایگدراسیل با تهدیداتی چون گوزن‌هایی^۶ که برگ‌هایش را می‌چوند و سنجاب^۷ راتاتوسک مواجه است. با ورود مسیحیت، ایگدراسیل به‌عنوان صلیب مسیح دوباره تفسیر شد. جی. رونالد مورفی به بررسی اهمیت این درخت و تأثیر آن بر فرهنگ مسیحی و اساطیری می‌پردازد و نشان می‌دهد که چگونه نمادهای قدیمی و مسیحی در یک روایت واحد از نجات ترکیب شده‌اند. آثار معماری و ادبی مختلف نیز گواهی بر این هم‌زیستی فرهنگی هستند. (Murphy, ۲۰۱۳) نمایشگاهی از ۱۲ فیلم کوتاه و موسیقی روی مجسمه دائمی، ایجاد شده با پیکرو مدیا^۸ در موزه ملی دانمارک، کنگرنس جلینگ^۹، به نمایش گذاشته شده است. این نمایشگاه بخشی از "اتاق اسطوره‌شناسی" است که داستان‌های شفاهی تاریخ دانمارک را روایت می‌کند. رویال جلینگ یک موزه باستان‌شناسی فعال است که مصنوعات و افسانه‌های وایکینگ‌ها را به شیوه‌ای متنوع و رسانه‌ای ارائه می‌دهد. بازدیدکنندگان از طریق ده

تاریکی، و زندگی و مرگ در این اثر به اشکال مختلفی نمایان می‌شوند. این تقابل‌ها از طریق رقصنده‌ها و تصاویر دیجیتالی به تصویر کشیده می‌شود، در حالی که در اسطوره مینوتور به شکل گفتاری و تصویرسازی شفاف‌تر ارائه شده‌اند. بنابراین، هر دو اثر دارای تقابل‌های مشابهی هستند، اما روش نمایش و اجرا، محتوا و شکل این تقابل‌ها ممکن است تفاوت‌هایی در نحوه انتقال آن‌ها به تماشاگران ایجاد کند. رقصنده زن در اثر «هیولا» نمایانگر شخصیت‌های مختلفی است که تقابل‌هایی چون زیبایی و وحشت، قدرت و ضعف را نشان می‌دهد. او از طریق حرکات رقص، انعکاس صدا و تصاویر دیجیتالی، این مفاهیم را به تماشاگران منتقل می‌کند. شخصیت مینوتور در اسطوره نماد قدرت و وحشت است که به شکل هیولایی نیمه انسان و نیمه گاو به تصویر کشیده می‌شود. او نمایانگر تقابل‌هایی چون انسانیت و وحشت، زندگی و مرگ، عقل و جسم است. بنابراین، رقصنده زن در اثر «هیولا» بازنمایی شخصیت مینوتور است. رقصنده مرد نیز می‌تواند نمایانگر شخصیت‌های دیگر اسطوره مینوتور باشد؛ به‌عنوان مثال، او ممکن است نماد تسنوس باشد که نماد قدرت و شجاعت است و به‌عنوان شخصیتی مقابل با وحشت تعبیر می‌شود. همچنین، رقصنده مرد می‌تواند نمایانگر دالوس باشد که نماد عقل و هوش است. رقص زن و مرد در این اثر نمادهایی از تقابل‌ها و هماهنگی‌ها، دوگانگی‌ها و تعادل‌ها، عشق و جنگ، انسانیت و وحشت، زندگی و مرگ را بازنمایی می‌کند. این دو رقصنده می‌توانند نمادهای ایده‌آلیستی انسانیت در برابر وحشت باشند و نشان‌دهنده عشق و هماهنگی در برابر تقابل‌ها باشند. همچنین، این رقص می‌تواند نماد تعادل بین تضادهایی چون زن و مرد، نور و تاریکی، خوب و بد باشد. به‌طور کلی، رقص زن و مرد در «هیولا» می‌تواند نمادهایی عمیق از انسانیت، تعادل و تضادهای داستانی را بازنمایی کند. این



تصویر ۴، درخت اسطوره‌ای زندگی وایکینگ‌ها، موزه ملی دانمارک، (https://jelling-projekt)

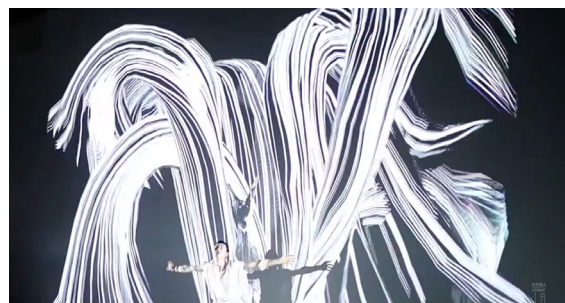


تصویر ۳، از نسخه خطی ایسلندی قرن هفدهم اسطوره ایگدراسیل، (https://fa.wikipedia.org)

در این متون نمادهای آسمانی هستند و به صورت ترکیبی از ویژگی‌های مختلف موجودات واقعی یا خیالی به تصویر کشیده می‌شوند (بیرل، ۱۳۸۴: ۷۳-۷۲-۵۸-۳۱). با تکیه بر جهان بینی شان‌های جینگ، متن کلاسیک چینی از جغرافیای اسطوره‌ای و جانوران، تفکرات فلسفی و معاصر را در قالب یک داستان جدید ارائه می‌دهد. در پس‌زمینه اسطوره‌ای، مفهوم «آواتار» (تصویر ۵) به عنوان ابزاری برای تغییر هستی معرفی می‌شود که سفر درونی انسان‌ها در مواجهه با ناشناخته‌ها را به تصویر می‌کشد: از تولد زندگی و مبارزه برای بقا تا مکاشفه از طریق عشق، نفرت و ترس، و در نهایت، تعالی و رهایی با آرامش درونی. اگر دنیای اسطوره‌ای با نمادهای توتمی شرقی به تصویر کشیده شود، جانوران به عنوان موجودات دگرگون‌کننده انسان‌ها، عقده‌های



تصویر ۵، روایه نُه دم، (بیرل، ۱۳۸۴: ۷۳)



تصویر ۶، «شان‌های جینگ» (آواتار) رسانه جدید، تهیه‌کننده و هنرمند رسانه، Zhang Yinan. (https://vimeo.com/374414288)

منطقه نمایشگاهی به زندگی وایکینگ‌ها سفر می‌کنند و هر بار تجربه‌ای جدید دارند. تصاویر متحرک توسط ام-باکس^{۱۱} بر روی مجسمه‌ای در مرکز اتاق نمایش داده می‌شود که اشاره‌ای به «ایگدراسیل»، (تصویر ۴) درخت اسطوره‌ای زندگی وایکینگ‌ها است. این تصاویر متحرک و موسیقی به داستان‌ها جان می‌بخشند و دیوارها با تصاویری از قربانی‌ها و تغییر رنگ‌های متناوب تزئین شده‌اند (https://jelling-projekt, ۲۰۱۵).

اجرای «ایگدراسیل» با بهره‌گیری از نور و صدا می‌تواند تجربه‌ای هنری بسیار جذاب و فراتر از انتظار باشد. این اجرا با استفاده از نورهای رنگارنگ و صداهای متنوع، فضایی جادویی و دلنشین برای تماشاگران ایجاد می‌کند. نورپردازی در این نمایش به تأکید بر جزئیات و زیبایی‌های اثر کمک می‌کند و تغییرات رنگی آن ابعاد جدیدی به ایگدراسیل می‌بخشد، که بازدیدکنندگان را به دنیای خلاق و جذاب این اثر هنری می‌کشاند. استفاده از صدا نیز به تماشاگران این امکان را می‌دهد که به عمق احساسات و افکار نهفته در این اثر پی ببرند و تأثیرات عمیق‌تری بر روح و ذهن آن‌ها بگذارد. درخت زندگی در این نمایشگاه به عنوان وسیله‌ای برای ارتباط مردم با فرهنگ و طبیعت خود عمل می‌کند و هویت ملی را تقویت کرده و مفاهیم انسانی و طبیعی را مورد تأمل قرار می‌دهد. این اثر به عنوان فضایی آموزشی و الهام‌بخش، مفاهیمی چون رشد، تحول، پایداری و ارتباط با طبیعت را به تصویر می‌کشد. همچنین می‌تواند نمادی از ارتباط انسان با طبیعت و ضرورت حفظ محیط‌زیست و پایداری باشد. علاوه بر این، به تحولات اجتماعی و فرهنگی در جامعه نیز اشاره دارد و مسائل مربوط به توسعه پایدار، تغییرات اجتماعی و فرهنگی و ارتباطات انسانی را مد نظر قرار می‌دهد. در این اثر، تقابل‌های دوتایی لوی استروس به عنوان نمادی از تضادها و تقابل‌های میان نیروها یا مفاهیم مختلف در جهان اعتقادات و باورهای این اسطوره نمایان می‌شود.

آواتار^{۱۲}

شان‌های جینگ^{۱۳} یکی از متون مهم ادبیات جغرافیایی چین باستان است که شامل اسطوره‌هایی درباره خدایان مختلف می‌شود. این خدایان به دو دسته مذکر و مؤنث تقسیم می‌شوند. خدایان مذکر به موهبت‌های فرهنگی مرتبط هستند، در حالی که خدایان مؤنث به کیهان‌زایی، تقویم‌ها و برکات آسمانی می‌پردازند. این خدایان معمولاً ویژگی‌های حیوانی دارند، مانند دم مارپیچ و چنگال ببر. مادر ملکه غرب به عنوان یک شخصیت وحشی و قدرتمند توصیف می‌شود و در سنت‌های بعدی به الهه‌ای تبدیل می‌شود که جاودانگی را به انسان‌ها می‌بخشد. سه سینه‌سرخ غذای او را می‌آورند و در سنت‌های متأخر روایه‌ای با نُه دم (تصویر ۵) او را همراهی و ببری از او محافظت می‌کند. همچنین، موجودات اسطوره‌ای

درونی ما را به صورت بصری نمایان می‌سازند. این اثر هنری با ترکیب ویدئو و رسانه‌های هنری، فضایی نیمه‌همه‌جانبه ایجاد می‌کند که به مخاطب اجازه می‌دهد در ناشناخته‌ها ساکن شود و وجود تغییرپذیر خود را در کنار رقصندگان تجربه کند، همان‌طور که افراد در سفر به سوی اسرار زندگی پیش می‌روند. طراحی رسانه دیجیتال با آواتارهای تکنولوژیکی از طریق ضبط حرکت، انیمیشن تعاملی و کنترل از راه دور، دستکاری‌های پشت صحنه را با عملکرد جلوی صحنه مرتبط می‌سازد. این آواتارهای تکنولوژیکی به‌عنوان موجودات دگرگون استعاری، ادغام فناوری مدرن و هنرهای سنتی را نیز به نمایش می‌گذارند (تصویر ۶) (Yinan, ۲۰۱۴).

شان‌های جینگ یک اثر هنری تعاملی دیجیتال است که با استفاده از رقصنده‌ها، حیوانات مجازی را خلق می‌کند. این اثر به ترکیب هنر رقص و فناوری دیجیتال می‌پردازد تا تجربه‌ای هنری نوین و همه‌جانبه ارائه دهد. اجراهای رقص در این پروژه موجب تغییر و تحول در شکل حیوانات مجازی می‌شود و مخاطبان را در دنیایی خیالی و جذاب غرق می‌کند. بازنمایی اساطیر در این اثر به‌عنوان یک تجربه تعاملی دیجیتال، می‌تواند به مخاطبان دیدگاه جدیدی از این هنر سنتی چینی ارائه دهد و آن‌ها را با فرهنگ و هنر چین آشنا کند. این نوع اثر نه تنها به ترویج فرهنگ و تاریخ محلی کمک می‌کند، بلکه فرصتی منحصر به فرد برای تعامل با افسانه‌ها و اساطیر محلی فراهم می‌آورد. در این اثر، تقابل‌های دوتایی لوی استروس در ارتباط رقصنده‌ها با اسطوره‌های شان‌های جینگ قابل تغییر و تحول است. تصاویری از الهه‌های نیمه‌انسان و نیمه‌حیوان یا حیواناتی با ظاهری متفاوت و ترسناک وجود دارد که این تقابل‌ها می‌توانند ابعاد مختلف شخصیت و روابط رقصندگان با دیگر شخصیت‌ها را نمایان سازند.

ققنوس^{۱۳} در سنگ

ققنوس، معرّب کلمه یونانی "کوکنوس"^{۱۴}، نامی است که به موجودات افسانه‌ای از مصر تا چین اطلاق می‌شود. در اساطیر چینی، فنگ‌هوانگ، ترکیبی از چند پرنده، توسط نویسندگان غربی ققنوس نامیده شده است. این پرنده نماد تابستان و از آتش ساخته شده و نمایانگر عنصر مادپنگی (یین) و ملکه است، در حالی که اژدها نماد پادشاه محسوب می‌شود. در نقاشی‌های چینی، ققنوس با منقاری خمیده و پنجه‌های تیز به تصویر کشیده می‌شود (رضایی اردلانی، ۱۴۰۱: ۱۲۴). ققنوس در اساطیر مصر به‌عنوان نماد خورشید و زندگی شناخته می‌شود. این پرنده هر روز صبح از آتش به دنیا می‌آید و سالی یک بار از تخم خود متولد می‌شود. ققنوس با اعتقادات مربوط به پرستش خورشید و چرخه‌های زندگی و مرگ مرتبط است. زمانی که ققنوس می‌میرد، خود را در آتش می‌اندازد و از جرقه‌ها ققنوس جدیدی متولد می‌شود (تصویر ۷) (خدیبور و حاتمی،

۱۳۹۰: ۳۰-۳۱). ققنوس، پرنده‌ای افسانه‌ای و نماد خورشید، با پرهای رنگارنگ و زیباست. این پرنده پس از ۲۰ سال زندگی به بالای کوهی می‌رود و آواز می‌خواند تا به خاکستر تبدیل شود. در میان شعله‌ها، تخم آبی ظاهر می‌شود و پس از چهل روز ققنوس کوچکی متولد می‌شود. ققنوس با آتش و نور خورشید مرتبط است و مظهر مرگ و رستاخیز به شمار می‌آید، زیرا هر روز با طلوع خورشید دوباره زنده می‌شود (امینی لاری و محمودی، ۱۳۹۹: ۲۲۹-۲۳۰). در سال ۲۰۱۶، در شهر یورکشایر انگلستان، نمایشی به نام "ققنوس در سنگ" که از یک مفهوم اسطوره‌ای الهام گرفته بود، بر روی یکی از ساختمان‌های سنگی به‌طور بزرگ به اجرا درآمد. در این نمایش، پرنده ققنوس به پرواز درآمده و سفر خود را آغاز می‌کند، که بینندگان این سفر را از طریق تغییر رنگ و حرکت آن تجربه می‌کنند (تصویر ۸) (<https://www.youtube.com>, ۲۰۱۶).

اجرای «ققنوس در سنگ» یک اثر هنری است که ممکن است مفاهیم و معانی جامعه‌شناختی خاصی را به تصویر بکشد. به‌عنوان مثال، ققنوس در سنگ می‌تواند نماد مقاومت فرد یا گروهی در برابر محدودیت‌ها، فشارها و تضادهای فرهنگی و اجتماعی باشد و نشان دهد که چگونه با این چالش‌ها مقابله می‌کنند. این نمایش می‌تواند به تصویر کشد که افراد در جامعه چگونه با موانع اجتماعی مواجه می‌شوند و برای یافتن راه‌حل‌های خود تلاش می‌کنند. در این اثر، طرح‌ها و نمادهای مختلف با رنگ‌های متنوع بر روی ساختمان سنگی از طریق نورپردازی سه‌بعدی به نمایش درآمده است. طرح‌هایی مانند پرواز ققنوس، درختان مختلف و قطب‌نما با رنگ‌های سبز، قرمز و آبی اجرا شده‌اند که هر کدام معنا و مفهوم خاص خود را دارند. در اساطیر، قطب‌نما یا قطب‌نمای جادویی معمولاً به‌عنوان شیئی با قدرت‌های خارق‌العاده تصور می‌شود که با سفرهای ماجراجویانه، جستجوی دانش و کشف رازهای پنهان مرتبط است. رنگ آبی به‌عنوان نمادی از آسمان، آب، صفا، پاکیزگی، قدرت و امنیت شناخته می‌شود و در بسیاری از فرهنگ‌ها به‌عنوان عنصر مهمی ظاهر می‌شود. رنگ قرمز نیز در اسطوره ققنوس به‌عنوان نمادی از زندگی، احیا و تجدید حیات مطرح است و در بسیاری از فرهنگ‌ها به عشق، شور و هیجان مرتبط می‌شود. بنابراین، زمانی که ققنوس با رنگ قرمز به زندگی بازمی‌گردد، این نماد تجدید حیات، امید و عشق را منتقل می‌کند. رنگ سبز نیز معمولاً با معانی مختلفی ارتباط دارد، اما در این اثر به‌عنوان نمادی از زندگی، رشد، تجدید حیات، امید و خوشبختی شناخته می‌شود و در فرهنگ‌های گوناگون به کار رفته است. براساس نظریه ساختار دوگانه لوی-استروس، انسان جهان را به صورت دو قطب متمایز و در عین حال مترابط می‌بیند:

واقعیت و مجازی؛ اسطوره‌ها به‌عنوان ابزاری برای معنا بخشی به جهان، در این ساختار دوگانه نقش کلیدی ایفا می‌کنند.

۲. حفظ و انتقال هویت و ارزش‌ها: اسطوره‌ها به‌عنوان روایت‌های مشترک، هویت جمعی و ارزش‌های بنیادین یک جامعه را حفظ و منتقل می‌کنند. آن‌ها مفاهیم مهم مانند "خانواده"، "میهن"، "قهرمانی"، و "عدالت" را به‌صورت نمادین به نسل‌های بعدی منتقل می‌کنند.

۳. تثبیت نظم اجتماعی: اسطوره‌ها با تعیین محدودیت‌ها و قوانین اجتماعی، به حفظ نظم و ثبات در جامعه کمک می‌کنند.

۴. تجدید ساختار اجتماعی: استروس با این نکته نیز اشاره می‌کند که اسطوره‌ها در عین حفظ نظم اجتماعی، قادر به تجدید ساختار و انعطاف آن نیز هستند.

با وجود کارکردهای مثبت، اسطوره‌ها در رسانه‌های نوین با چالش‌های جدیدی نیز مواجه هستند:

- تکثیر روایت‌ها: رسانه‌های نوین، با ارائه روایت‌های مختلف و مخالف با یکدیگر، باعث کاهش قدرت اسطوره‌ها در شکل‌دهی به هویت جمعی می‌شوند.

- فقدان نقد: در برخی موارد، اسطوره‌ها در رسانه‌های نوین بدون نقد و بازخوانی مطرح می‌شوند و باعث تثبیت افکار و ذهنیت‌های محدود می‌شوند.

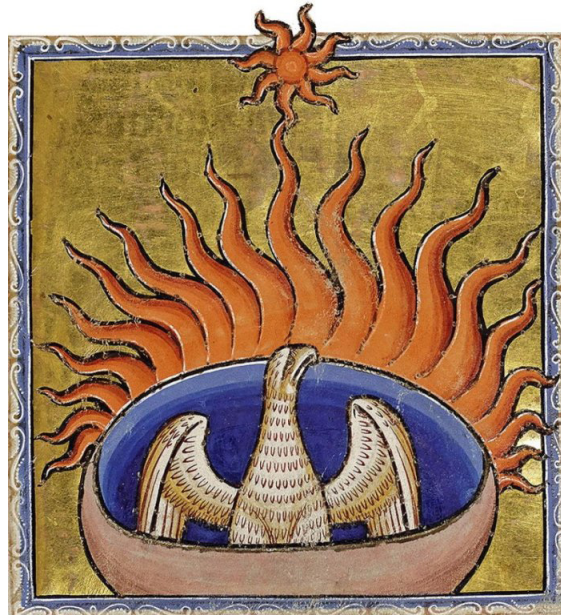
- احتمال سوء استفاده: اسطوره‌ها می‌توانند برای اهداف سیاسی و تجاری مورد سوء استفاده قرار گیرند و به ترویج ایدئولوژی‌های خاص و نفی تفکر انتقادی کمک کنند. در نتیجه، باید توجه داشت که اسطوره‌ها به‌عنوان روایت‌های قدرتمند، در عین حال که نقش مهمی در شکل‌دهی به جامعه دارند، می‌توانند خطراتی نیز به‌دنبال داشته باشند. استفاده آگاهانه و انتقادی از اسطوره‌ها در رسانه‌های نوین و توجه به چالش‌های آن می‌تواند به بهبود درک افراد از جامعه و حفظ تعادل بین حفظ ارزش‌ها و پیشرفت اجتماعی کمک کند.

نتیجه‌گیری

استروس معتقد است که اسطوره‌ها نقش مهمی در ایجاد و حفظ نظم اجتماعی دارند. آن‌ها می‌توانند هنجارها و ارزش‌های اجتماعی را تقویت کنند و به تداوم فرهنگ کمک نمایند. استروس با تحلیل مقایسه‌ای اسطوره‌ها در فرهنگ‌های مختلف، به دنبال کشف الگوهای مشترک و ساختارهای بنیادی در روایت‌های انسانی بود. او تلاش کرد تا نشان دهد که چگونه اسطوره‌ها می‌توانند شواهدی برای درک بهتر انسانیت باشند. به‌طور کلی، کلود لوی استروس با رویکرد ساختارگرایی خود، تأکید بر اهمیت اسطوره‌ها در فهم فرهنگ و جامعه را برجسته کرده و آن‌ها را به‌عنوان ابزارهایی برای تحلیل روابط انسانی معرفی کرده است. بنابراین آنچه در مورد کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره از دیدگاه لوی استروس در این مقاله بیان شد و با بررسی که با این رویکرد بر روی چهار اثر منتخب صورت گرفت، به پرسش‌های

آن‌ها با ایجاد رمز نمادین بین واقعیت و مجازی، به فهم افراد از جهان کمک می‌کنند. در دنیای دیجیتال، با ظهور رسانه‌های نوین و ایجاد فضای مجازی جدید، این ساختار دوگانه تغییر یافته و اسطوره‌ها نیز با این تغییر سازگار شده‌اند. از منظر ساختار دوگانه لوی-استروس، کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره در رسانه‌های نوین را می‌توان به‌صورت زیر بررسی کرد:

۱. ایجاد نظم و معنا در جهان: استروس معتقد بود اسطوره‌ها راهی برای سازماندهی و درک جهان آشفته پیرامون انسان هستند. آن‌ها با ساختارهای دوگانه‌ای که به‌طور نمادین در آن‌ها وجود دارند، مانند "خوب در مقابل بد"، "مرد در مقابل زن"، "فرهنگ در مقابل طبیعت" و غیره، جهان را به بخش‌های قابل درک تقسیم می‌کنند و برای انسان منظومه‌ای از معنا و ارزش ایجاد می‌کنند.



تصویر ۷، مرگ ققنوس در حال سوختن در شعله‌های آتش (آبریدین بستیری قرون وسطی)



تصویر ۸، ققنوس در سنگ، ۲۰۱۶، (https://www.youtube.com)

مطرح شده در پژوهش بدین ترتیب می‌توان پاسخ داد:

۱- عوامل متعددی در شکل‌گیری کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره در رسانه‌های نوین دخیل هستند. برخی از این عوامل عبارتند از: -تکنولوژی و رسانه‌های نوین: پیشرفت تکنولوژی و گسترش رسانه‌های نوین، امکان دسترسی آسان به محتوای اسطوره‌ای را فراهم کرده است. این امر باعث افزایش تأثیر و شناخت بیشتر اسطوره‌ها در جامعه مدرن شده است.

-تغییرات اجتماعی و فرهنگی: تغییرات در ساختارهای اجتماعی و فرهنگی، نیاز به بازنویسی و بازسازی اسطوره‌ها برای تطابق با شرایط جدید را ایجاد کرده است. این تغییرات می‌تواند نقش بزرگی در شکل‌گیری کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره در رسانه‌های نوین داشته باشد.

-نیاز به هویت و ارزش‌های فرهنگی: جامعه‌ها همواره نیاز به تأمین هویت و ارزش‌های فرهنگی دارند. اسطوره‌ها به‌عنوان یک منبع اصلی برای تأمین این نیازها، در رسانه‌های نوین نقش مهمی دارند.

-نقش خالقان محتوا: خالقان محتوا مانند نویسندگان، کارگردانان، و تولیدکنندگان، با انتخاب و بازنویسی اسطوره‌ها در رسانه‌های نوین، تأثیر زیادی بر شکل‌گیری کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره می‌توانند داشته باشند.

۲- کلود لوی-استروس با نظریه ساختار دوگانه خود، نقش

اسطوره‌ها در شکل‌دهی به معنا در جوامع را بررسی می‌کند. او معتقد است که اسطوره‌ها با ایجاد مرز نمادین بین واقعیت و مجازی، به فهم افراد از جهان کمک می‌کنند. رسانه‌های نوین با ایجاد فضای دیجیتالی، مرزهای واقعیت و مجازی را به چالش کشیده‌اند. اسطوره‌ها با سازگاری با این فضای جدید، به شکل‌دهی به هویت و وجود انسان در دنیای دیجیتال کمک می‌کنند. اسطوره‌ها با ایجاد ساختارهای دوگانه جدید، معنا و درک جدیدی از هویت در فضای دیجیتالی ارائه می‌دهند. و به ایجاد احساس همبستگی و هویت جمعی در جامعه کمک می‌کنند. اسطوره‌ها با چالش کشیدن تعاریف سنتی از "انسان" و "هویت"، به تغییر مفهوم "انسان" در عصر دیجیتال کمک می‌کنند. همچنین با ایجاد معنا و ارزش جدید، به ترویج امید و مقاومت در برابر چالش‌های جامعه کمک می‌کنند. اسطوره‌ها می‌توانند به‌عنوان ابزار انتقاد از ساختارها و نظام‌های جامعه مورد استفاده قرار گیرند.

این مقاله با بررسی آرای کلود لوی استروس، به کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره در رسانه‌های نوین پرداخت و نشان داد که اسطوره‌ها، با وجود شکل‌گیری در گذشته، هنوز هم در ساختارهای دوگانه خود، مفهوم و معنا را در فضای رسانه‌ای جدید شکل می‌دهند. در نتیجه، این تحقیق به اهمیت درک کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره‌ها در رسانه‌های نوین و

جدول ۱. کارکرد جامعه‌شناختی اسطوره در رسانه‌های نوین، (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

ردیف	رسانه	اثر	اسطوره	تقابل‌های دوتایی	معنا
۱	صوتی، حسگرهای نوری و دیجیتال		هیولا (مینوتور)	- قدرت/ضعف - خیر / شر - انسانیت/وحشت - آزادی/اسارت (زنجیر) - واقعیت/فانتزی - خواب/بیداری	- تلاش برای زندگی (جامعه مختصر)، تغییر و تحول - هویت و تفکر - نمایانگر مفهوم خشونت، قدرت و سلطه و تضادات داخلی انسان - پیچیدگی روابط انسانی
۲	صوتی و نوری (M-Box)		ایگدراسیل (درخت زندگی)	- نور / تاریکی (روز و شب)، - زندگی / مرگ - قدرت / ضعف - رحمت / سختی - انسان / طبیعت - واقعیت / مجازی - جهان فیزیکی / جهان دیجیتالی	- بیان معضلات اجتماعی: (مسائل محیط زیستی، تغییرات اجتماعی، فضای شهری، فرهنگ و هویت)
۳	دیجیتال		آواتار	- اراده / ناامیدی - مرگ / زندگی	- تلاش برای بقا و زندگی - نفرت و ترس - تعالی نهایی و رهایی با آرامش درونی - قدرت و سرکوب: به تفاوت‌های قدرت در جامعه و سوءاستفاده از قدرت توسط نهادهای قدرتمند اشاره دارد.
۴	نورپردازی سه بعدی پویانمایی ^{۱۵}		قنوس در سنگ	- مرگ / باززایی - زمین / آسمان - خورشید/ ماه - زندگی ابدی / مرگ فانی	- انتقاد به محدودیت‌ها، فشارها و یا تضادهای فرهنگی و اجتماعی

سبک‌شناسی، شماره ۱، ۲۹-۴۵.

ذبیحی، رحمان و پیکانی، پروین (۱۳۹۶). تحلیل ساختار اسطوره (گیومرد) براساس نظریه لوی استروس. *فصلنامه پژوهش زبان و ادبیات فارسی*، شماره ۴۷، ۲۷-۵۰.

رضایی اردلانی، فضل‌الله (۱۴۰۱). تحلیل تطبیقی نقش سیمرغ در اساطیر ایران با نقش عقاب و ققنوس در اساطیر دیگر تمدن‌های باستانی، کهن‌نامه ادب پارسی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال ۱۳، شماره ۲، ۱۱۳-۱۲۸. DOI: 10.30465/CPL.2023.6838

رویان، سمیرا و یارعلی، مرضیه (۱۴۰۲). جستاری در صورت و محتوای نقاشی اجتماعی- انتقادی دهه ۹۰ ایران. *نشریه رهیویه هنرهای تجسمی*، ۶ (۴)، ۲۷-۳۷. DOI: 10.22034/ra.2024.2001039.1336

سعادت‌فر، حجت‌اله (۱۴۰۰). ساختار تقابل‌های دوگانه در هم‌نشینی تصویر زن و مرد در آثار ادگار دگا. *مبانی نظری هنرهای تجسمی*، شماره ۱۳، ۳۰-۴۱. DOI: 10.22051/jtpva.2021.35072.1285

سعادت، رها؛ حسامی کرمانی، منصور و موسوی‌لر، اشرف‌السادات (۱۴۰۰). تحلیل تقابل‌های دوگانه در ساختار ورنی‌های عشایر شاهسون دشت مغان (مطالعه موردی: زیزانداها). *نشریه رهیویه هنرهای تجسمی*، شماره ۱۲، ۱۱۶-۱۲۷. DOI: 10.22051/JTPVA.2021.37103.1326

شریفی، کارمان؛ ستاری، محمد و نامور مطلق، بهمن (۱۴۰۲). عوامل تبیین مفهوم اسطوره عکس. *نشریه رهیویه هنرهای تجسمی*، ۶ (۴)، ۷۵-۸۴. DOI: 10.22034/ra.2024.2011749.1396

صالحی، شاهولی (۱۳۹۶). *نقد جامعه‌شناختی اسطوره‌نگاری قصه‌های قرآن کریم*، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد رشته مطالعات اجتماعی، استاد راهنما: فاضل حسامی، مؤسسه آموزش عالی علوم انسانی، جامعه المصطفی‌العالمیه. طایفی، شیرزاد و محبی، ابوالفضل (۱۳۹۶). واکاوی اسطوره کیومرث در شاهنامه از دیدگاه ساختارگرایی اساطیری لوی استروس. *فصلنامه متن‌شناسی ادب فارسی*، ۵۴ (۴)، ۷۱-۸۴.

قربانی‌نژاد زواردهی، مهدیه و هاشمی، محمد (۱۴۰۰). کارکردهای جامعه‌شناختی اسطوره در نقاشی معاصر ایران با تمرکز بر آرای کلودلوی استروس. *نشریه رهیویه هنرهای تجسمی*، ۴ (۳)، ۵-۱۳. DOI: 10.22034/RA.2021.527923.1041

لوی - استروس، کلود (1380). *اسطوره و تفکر مدرن*. ترجمه فاضل لاریجانی و علی جهان پولاد. تهران: نشر و پژوهش فرزاد روز. سبزواری، شمیم (۱۴۰۰). نگاهی به مینوتورهای اسطوره‌ای در آثار بهمن محمص. <https://darz.art/fa/magazine/minotaur-man-trapped-in-the-labyrinth-of-the-mind/124>, 20/2/1403

فهرست منابع لاتین

G. Ronald Murphy S.J (2013). *Tree of Salvation: Yggdrasil and the Cross in the North*, publisher: Oxford University Press.

Levi-Strass, Claude (1972). *The Structural Study of Myth*, Myth: A Symposium, Thomas A. Sebeck (ed.), Bloomington, Indiana University Press.

چالش‌های مرتبط با آن اشاره می‌کند. اسطوره‌ها در رسانه‌های نوین می‌توانند به‌عنوان یک وسیله برای تأمین نیازهای هویتی و ارزش‌های فرهنگی جامعه عمل کنند. بازنویسی و بازسازی اسطوره‌ها در قالب رسانه‌های نوین، می‌تواند به تقویت هویت فردی و جمعی و تقویت ارتباطات اجتماعی کمک کند. بنابراین، براساس آرای لوی استروس، اسطوره‌ها در رسانه‌های نوین نقش مهمی در شکل‌گیری و تقویت هویت و ارزش‌های فرهنگی جامعه دارند و به‌عنوان یک منبع اصلی برای تأمین نیازهای جامعه به هویت و ارزش‌های فرهنگی عمل می‌کنند.

پی‌نوشت‌ها

- Jorge Luis Borges
- رمان «خانه آستریون» بخشی از کتاب الف، جی. ال. بورخس است.
- Monster
- Yggdrasil
- جهان اسطوره‌ای اسکاندیناوی‌نُه بخش دارد.
- در بعضی نسخه‌ها چهار اسب
- یا موش خرما
- picaroMedia
- سایت میراث جهانی یونسکو
- M-Box
- Avatar
- کلاسیک کوه‌ها و دریاها
- Phoenix
- kuknos
- Mapping Projection

فهرست منابع فارسی

امینی لاری، لیلیا و محمودی، خیرالله (1399). رمزپردازی افسانه ققنوس در گذاری از اسطوره به عرفان. *فصلنامه علمی تفسیر و تحلیل متون زبان و ادبیات فارسی (دهخدا)*، 12 (43)، 244-223. DOI: 10.30495/dk.2020.672396

انگورانی، شیوا (۱۳۸۸). *بررسی جامعه‌شناختی نقش بدوی‌گرایی و اسطوره در هنر مدرن (براساس آراء امیل دورکیم و جوزف کمبل)*، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد رشته پژوهش هنر، استاد راهنما: سیروس یگانه، دانشگاه هنر.

بیرل، آن (۱۳۸۴). *اسطوره‌های چینی*، از مجموعه اسطوره‌های ملل. ترجمه عباس مخبر. تهران، نشر مرکز.

حاجتی، سمیه (۱۳۹۴). تبیین کارکردگرایانه اسطوره در عصر نوین، مجموعه مقاله‌های دهمین همایش بین‌المللی ترویج زبان و ادب فارسی، دانشگاه محقق اردبیلی.

خادمی، علیرضا (۱۳۷۴). اسطوره و واقعیت اجتماعی. *ادبیات داستانی*، ۳۳ (۳)، ۳۰-۳۱.

خدییور، هادی و حاتمی، هادی (۱۳۹۰). نگاهی به ققنوس در ادبیات ایران با تحلیل داستان ققنوس از سیلویا تانزد وارنر. *پژوهش‌های نقد ادبی و*

Experience Centre Royal Jelling, (2015). Kongernes Jelling – Home of The Viking Kings, https://jelling_projekt, 2024/4

K. Danse Company (2014). Monster, <https://metabody.eu/monster>, 2024/4

Zhang Yinan (2014). Avatar, <https://en.chinaculture.org>, 2024/4
(2016). Phoenix in stone, <https://www.youtube.com/watch?v=FdHKOHnfBaE&t=512s>, 2024/4

COPYRIGHTS

© 2022 by the authors. Published by Soore University. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

