



آیا باید از واردات و قاچاق محصولات
باطرح های غربی جلوگیری نمود؟



آیا باید خانواده ها خرید کالاها
باطرح های غربی را تحریم نمایند؟

آیا باید از پخش انیمیشن های غربی
در صدا و سیما جلوگیری نمود؟

آیا باید از تولید، توزیع و فروش
سی دی ها و سایر محصولات با طرح های
شخصیت های جبهه معارض جلوگیری نمود؟

آیا باید در مسیر آگاه سازی خانواده ها، مسئولین
و کودک و نوجوان نسبت به آسیب های
شخصیت های جبهه معارض گام برداشت؟

آیا باید نسبت به محصولات رسانه ای،
نگاه تحلیلی و تشخیصی داشت؟

جنگ نرم علیه کودکان
جنگ که نمی بینیم

چه باید کرد؟

آیا خرید و استفاده از
محصولات ایرانی اسلامی لازم است؟

آیا از مؤسسات تخصصی داخلی در امور
شخصیت پردازی و انیمیشن سازی باید حمایت نمود؟

آیا باید از تولید شخصیت ها و انیمیشن های داخلی
توسط صدا و سیما حمایت نمود؟





تا کنون در سه کشور چین، مالزی و فنلاند سرزمین پرندگان خشمگین ساخته شده که مردم می‌توانند در این پارک‌ها به تفریح بپردازند.

شرکت رابو با همکاری سازمان فضایی آمریکا (NASA) یک پارک با محتوای آموزش علوم فضایی و سرگرمی در مرکز فضایی کندی (Kennedy Space Center) تاسیس کرده است.

در بهار سال ۲۰۱۲ کارخانه نوشیدنی الوی (Olvi) با عقد قرار داد با شرکت رابو، شروع به تولید نوشیدنی‌هایی با برند پرندگان خشمگین کرد و تاکنون نوشیدنی‌هایی با طعم‌های مختلف را روانه بازارهای جهانی کرده است.

شرکت رابو همراه با روانه ساختن بازی‌های خود، شروع به چاپ کتاب‌های کمکی از این شخصیت‌ها نیز کرده است. این شرکت به همراه مجله مشهور National Geographic کتاب‌های پیرامون دانش فضایی به چاپ رسانده است.

قرار است تا در سال ۲۰۱۶ یک فیلم سینمایی از پرندگان خشمگین با حمایت مالی شرکت رابو از فنلاند تولید شود. فیلم‌سازان این کار (Fergal Reilly و Clay Kaytis) از آمریکا و به کارگردانی فیلم‌سازان ایرانی هستند.

ویژگی‌های ظاهری

نام به زبان فارسی: ماتیلدا

جنسیت: پرنده‌ی ماده

قابلیت: پرتاب تخم مرغ

توضیحات: پرنده‌ای سفید رنگ است که با پرتاب تخم مرغ به خوک‌ها آنها را نابود می‌سازد. این پرنده با وجود این که شباهت زیادی به پرندگان نر دارد ولی ماده است.

نام به زبان فارسی: ترنس

جنسیت: پرنده‌ی نر

توضیحات: منهدم کردن سنگ‌ها و چوب‌های روی هم انباشته شده.

توضیحات: بیشتر پرنده‌ی بسیار جدی که با هیچ‌کس شوخی ندارد دختی با دوستان خودش.

نام به زبان فارسی: جاک

جنسیت: پرنده‌ی نر

قابلیت: افزایش سرعت

توضیحات: پرنده‌ی زرد رنگ که جنب و جوش زیادی دارد و هیچ وقت خسته نمی‌شود حتی از شوخی کردن با دیگران.

نام به زبان فارسی: استلا

جنسیت: پرنده‌ی ماده

قابلیت: گفت‌وگو و قرار دادن خوک‌ها به درون حبس

توضیحات: این پرنده‌ی جدید و بسیار زیبا در بازی (angry birds season back to school) و در بازی ۱ و ۲ (angry birds star wars) و در کارتون angry birds حضور دارد.

نام به زبان فارسی: برادران آبی

جنسیت: پرنده‌ی نر

قابلیت: بمب‌گذاری

توضیحات: سه برادر با نام‌های (blue jim) و (blue jake) که سن کمی دارند و دائم در حال بازیگوشی‌اند.

نام به زبان فارسی: قرمز

جنسیت: پرنده‌ی نر

قابلیت: انهدام خوک‌ها

توضیحات: این پرنده با وجود نداشتن قابلیت خاصی یکی از پر طرفدارترین شخصیت‌های کارتون و بازی angry birds شده است.

نام به زبان فارسی: بمب

جنسیت: پرنده‌ی نر

قابلیت: انفجار

داستان و شخصیت شناسی

شما در نقش پرندگان ظاهری می‌شوید که تخم مرغهای شما توسط چند خوک بد طبیعت دزدیده شده و شما نیز با تمامی بستگان خود که شامل انواع پرنده می‌شود برای آزاد کردن تخم مرغهای خود و از بین بردن این حیوانات بدجنس به آنها حمله می‌کنید. هر چقدر که شما بتوانید با تعداد کمتری پرتاب، خوک‌ها را از بین ببرید دارای امتیاز بالاتر و در نتیجه ستاره‌های بیشتری خواهید برد که به ارتقاء امتیاز و رتبه شما در بین دوستان خود کمک فراوانی خواهد کرد. برای این کار شما باید با استفاده از متد جدید پرندگان خود را به سوی ساختمان‌های نامتعارف خوک‌ها پرتاب کنید تا بتوانید تخم مرغهای دزدیده شده خود را پس بگیرید.

ANGRY BIRDS



کشور سازنده

فنلاند

شرکت سازنده

رابو اینترتینمنت
Rovio Entertainment Ltd

سال تولد

۲۰۰۹

فرآیند تکامل

بازی‌های تولید شده پیرامون پرندگان خشمگین توسط شرکت رابو، تاکنون به ۱۴ عدد رسیده که نام‌های آنها به شرح زیر است:

- Angry Birds • Angry Birds Seasons •
- Angry Birds Rio • Angry Birds Friends •
- Angry Birds Space • Angry Birds Fight •
- Angry Birds Star Wars •
- Angry Birds Star Wars II •
- Angry Birds Epic • !Angry Birds Go •
- Angry Birds Transformers •
- Angry Birds Stella POP •
- Angry Birds Stella • Bad Piggies •

اهداف سیاسی

ایران ستیزی:

در نسخه بازی (Angry Birds Space) یکی از مراحل آن، شما مجبور هستید به موانعی حمله کنید که شباهت بسیار زیادی به برج میلاد در تهران و همچنین نقشه کشور ایران دارد و پیروزی شما در گرو حمله به این نمادها خواهد بود.

اسلام ستیزی:

در نسخه دیگری از این بازی (Rovio mobile ltd ver: ۲.۲.۰) شما موظف به تخریب موانعی هستید که شباهت خاصی به مساجد و اماکن مذهبی مسلمانان دارند. برای رسیدن به اهداف بازی، باید بارها و بارها مسجدی را خراب کنید و همچنین خوک‌هایی که داخل مسجد ساکن هستند را از بین ببرید!

شکی نیست که لابی‌های صهیونیست در طراحی چنین بازی‌هایی نقش زیادی را ایفا می‌کنند. اما جالب توجه است که بسیاری از این بازی‌ها در ابتدای کار خود، از جذابیت‌های فراوانی استفاده کرده و در ادامه‌ی راه، اهداف خود را به کاربران خوکشان نشان می‌دهند و ذهن آنها را به طور مدیریت شده‌ای کنترل می‌نمایند.

نوع ورده سنی مناسب
همه سنین

علل اقبال عمومی

استفاده هوشمندانه از پرندگان
استفاده از یک داستان خلاق
به‌کارگیری محیطی زیبا برای بازی
قابلیت بازی کردن برای تمام سنین



میزان سرمایه‌گذاری

سود حاصله در سال ۲۰۱۱ = ۴۸ میلیون یورو

فشارنگ اول

موسسه فرهنگی پژوهشی
Farhang-e-aval.ir

حق چاپ محفوظ است



سال تولد

۱۹۵۹



کشور سازنده

آمریکا

شرکت سازنده

Mattel - متل



نوع ورده سنی مخاطب

دختران که در آینده نقش مادر و همسر را در جامعه به عهده می گیرند و بزرگسالان (مطلوب مردان هرزه)

انواع شخصیت های باربی

عروسک با پوشش یونیفورم نظامی آمریکایی (در طول دوران جنگ آمریکا و عراق)، پرستار، شرابخوار، افسر پلیس، آموزگار، پزشک، دندانپزشک، دامپزشک، خواننده موسیقی راک، ژیمناست، کارآگاه، افسر نیروی دریایی، افسر خلبان، میهماندار هواپیما، خد، گدا و ...

گرایش به مکتب

عریانگرایی، مصر فگرای، مدگرایی، تجمل گرایی، شهوت گرایی، فمینیسم

حق چاپ محفوظ است



Barbie

کهنه سر باز جنگ نرم



طراحی زیبا و منحصر به فرد حضور در تمامی نقش های اجتماعی استفاده از رنگ بندی های متنوع

فرآیند تکامل

۱- عروسک و لوازم آرایشی
۲- انیمیشن (تا سال ۲۰۱۲، ۳ فیلم انیمیشنی از باربی تولید شده است)
۳- بازی رایانه ای و تلفن همراه
۴- کتاب های داستان

شخصیت شناسی

باربی نمایانگر یک انسان غربی در قرن ۲۱ است که اهمیت بسیاری به ظاهر و زندگی آمریکایی خود می دهد و همیشه سعی بر این دارد تا اندام زیبای خود را حفظ نماید و در قالب های سیاسی خود پر خا داد. باربی دارای انواع حیوانات مانند سگ، گربه، پاندا، بچه شیر و گورخر و همچنین دارای گواهینامه هایی مانند خلبانی و شناور خن است.

قد: ۲ متر و ۱۵ سانتی متر
وزن: حدود ۵۵ کیلو گرم
دور کمر: ۲۹ تا ۳۳ سانتی متر
چهره: تذهیب کننده یک زن ۲۰ ساله گونه های و طلایی رنگ، گردن باریک و دهان کوچک، پیشانی و سری متناسب، لبانی پر گوشت، چهره شاداب، پوست روشن، چشمهای درشت و بزرگ، بینی کمی توانمند وجود داشته باشد

ویژگی های ظاهری

پیامدهای مخرب

- زمینه سازی برای بلوغ زودرس دختران و پسران
- ضدیت با حیا و عفت اسلامی
- ترغیب جوانان به انحرافات جنسی
- در اثر الگو برداری غلط دختران به بیماری هایی همچون سوء تغذیه و رژیم های نادر می شوند
- ایجاد وسواس فکری در برابر چهره و آرایش و مقایسه ظاهری با باربی

اهداف سیاسی

در خدمت ارتش آمریکا:
- حضور فعال در عرصه سیاسی آمریکا و جنگ های ویتنام، گرانادا، پاناما و عراق
باربی تروریست:
- باربی انتحاری و شهادت طلب که پس از فریاد... اکبر با فشردن ضامن کمر بند انفجارش متفجر می شود به طور غیر مستقیم تلاش می کند تا فرهنگ شهادت طلبی را در میان پانتهاسلاح پیروز و بی رقیب مسلمانان را در میان کودکان به تسمیخ گیرد

فنگش اول

موسسه فرهنگی پژوهشی
Farhangeaval.ir



سال تولد

۱۹۳۹

کشور سازنده

ایالات
متحده
آمریکا

شرکت سازنده

دیس کامیکس
DC Comics
برادران وارنر
Warner Bros

میزان سرمایه گذاری

۹۴۰
میلیون دلار

فروش فیلم ها

سه میلیارد و
هفتصد میلیون دلار

فیلم های سینمایی

بتمن (۱۹۸۹) - بازگشت
بتمن (۱۹۹۲) - بتمن برای
همیشه (۱۹۹۵) - بتمن و
رابین (۱۹۹۷) - بتمن آغاز
می کند (۲۰۰۵) - شوالیه
تاریکی (۲۰۰۸) - شوالیه تاریکی
بر می خیزد (۲۰۱۲)

علل اقبال عمومی

- برخورداری از صحنه های
اکشن فراوان
- به وجود آوردن تقابل
تمام عیار میان خیر و شر
- استفاده از دیالوگ های مناسب
- راز آلود بودن فیلم

شخصیت و داستان شناسی

هویت مخفی بت من، فردی
میلیاردر، خوش گذارن و بشر دوست به
نام بروس وین است. او که در کودکی شاهد قتل
پدر و مادر خود توسط یک خلافکار بوده، هم اکنون با
حس عدالت طلبی، سوگند خورده است تا به همراه
متحدان خود، تمام جنایتکاران شهر خیالی گاتهام را
ناپود کند. بتمن بر خلاف بسیاری از ابر قهرمانان دیگر،
فاقد نیروی خارق العاده است و بیشتر سعی میکند تا با
تکیه زدن بر نبوغ فکری، توانایی فیزیکی، مهارت های
کار آگاهی، ورزش های رزمی، استفاده از فناوری،
اسلحه و تجهیزات فوق پیشرفته، دسترسی به
منابع مالی و اطلاعاتی گسترده به مبارزه
با دشمنان بپردازد.

ویژگی های ظاهری

بتمن همواره زره و شلی مشکی
رنگ و به شکل بال خفاش ها را
می پوشد تا بتواند در میان دشمنان
خود، رعب و وحشت ایجاد کند. او از
ماسک برای پنهان ماندن در برابر
دیدگان مردم استفاده می نماید.

رده سنی مخاطب

کودک
نوجوان
جوان

نام و شهرت

بتمن
مرد خفاشی
Batman

فرآیند تکامل

داستان مصور: بتمن در اوایل
سال حضورش در آمریکا به صورت
داستان های مصور به چاپ می رسید و در کنار
سوپرمن به عنوان قهرمان آمریکای معرفی می شد.
فیلم سینمایی: بتمن از سال ۱۹۸۹ با کمک هالیوود
به سالن های سینما راه پیدا کرد و در طول این
سالها با انواع مختلفی از تهدیدهای تبهکاران
مبارزه کرده است.

انیمیشن

پیامدهای مخرب

- ترویج خشونت و بی رحمی
- متجی سازی دروغین
- توهم آفرینی
- عدم تعلق داشتن بتمن
به قبیود خانواده

اهداف سیاسی

نگاه سرمایه داری: در طول این فیلم
جای این سوال هست که چرا نویسندگان فردی ثروتمند
را به عنوان متجی معرفی می کنند؟ آیا این موضوع در توجیه موجود
طبقه سرمایه دار و احترام عامه مردم به ثروتمندان نیست؟

توجیه جاسوسی و شنود مکالمات: در فیلم شوالیه تاریکی، کارگردان به
صراحت از موضوع جاسوسی مکالمات شهروندان با هدف دروغین مقابله با
تبهکاران، دفاع می نماید. در واقع بتمن از هر وسیله ای برای رسیدن به اهدافش
استفاده می کند و خود را ملزم به پاسکویی در برابر کسی نمی داند.

تکنولوژی نظامی در اختیار قهرمان: به طور ضمنی در فیلم های بتمن، به ارتباط
نیمه پنهان شرکت بروس وین و ارتش شهر گاتهام اشاره میشود که بتمن از این
همکاری، توانسته به نفع خود سود ببرد. از تبهکاران و قهرمانان ارتش.

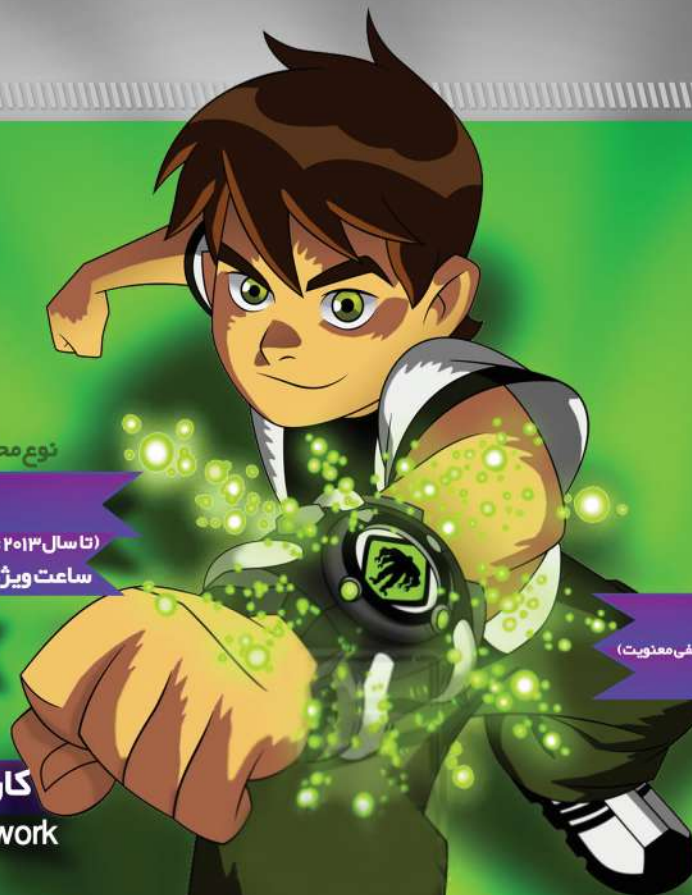
بتمن حافظ منافع آمریکا: شخصیت بتمن، به مانند سوپرمن و سایر
شخصیت های خیالی، با هدف بازگرداندن ایالات متحده آمریکا از هر
مسیر فرعی به سمت قدرت و سلطه طلبی خلق شده است.

توضیحات

Bill Finger و Bob Kane -
دوخالق یهودی شخصیت بتمن هستند
آنان بتمن را از شخصیت های شرلوک هولمز، زورو
و نقاشی های لنوین دودا وینیچی الهام گرفته اند.
- روزنامه اسرانیلی ها آرتس در سال ۲۰۱۰ در باره یهودیانی که خالق
شخصیت های قهرمانان آمریکایی بوده اند، این چنین نوشت:
اگر چه هیچ یک از این قهرمان ها قیافه ای یهودی ندارند اما خلقی خوار و اعتقادات
خالفان خودشان را به ارث برده اند. اگر اندکی توجه شود می توان کارتون نیست های
یهودی را پشت سر سوپرمن ها تشخیص داد.
- در تاریخ ۲۰ ژوئن ۲۰۱۲ و در هنگام اکران فیلم "شوالیه تاریکی برمیخیزد" در کلرادو آمریکا،
فردی با ماسک وارد سینما شده و خود را یکی از شخصیت های فیلم معرفی می کند و
تماشاچیان را به گلوله می بندد. در این حادثه ۱۲ نفر کشته شدند.
- داستان های مصور بتمن مورد نقد بسیاری از هنرمندان و کارشناسان قرار گرفته است.
در سال ۱۹۵۴، روانشناس مشهور آلمانی به نام Fredric Wertham،
داستان مصور بتمن را، اثری با محتوای سرسبز خشونت اعلام کرد
او همچنین نسبت به حضور شخصیتی به نام "رابین" که به عنوان
همکار بتمن ایفای نقش می کند، به عنوان
نماد همجنس گرایی یاد کرد.

گرایش به مکتب

اومانیزم (انسان گرایی)
کاپیتالیسم (سرمایه داری)
متجی سازی



فرآیند تکامل

بن تن در ۴ فصل انیمیشنی ساخته شده است که شخصیت اصلی داستان متناسب با زمان ساخت فصول بزرگتر میشود و گروه‌های سنی مختلفی را مخاطب خود قرار می‌دهد.

پیامدهای مخرب

تشویق به خشونت مکرر - ایجاد تخیل و توهم در کودکان - بروز هیجان‌خواهی در مخاطب و افزایش نامتعادل دوپامین در مغز - کابوس‌های شبانه - به وجود آمدن شبهات اعتقادی در کودک و نوجوان - برقراری ارتباط جنسی در سنین کم - ترویج دوستی دختر و پسر - ضدیت با عفاف و حیا

اهداف سیاسی

حمله به عقاید دین مداران جهان یکی از بزرگترین آرم‌های غرب است تا بتوانند ریشه اعتقاد به خداوند یکتا را سوزانده و جوامع مدنی را به سوی سکولاریسم و بی‌حینی‌ترغیب نماید. انیمیشن بن تن یکی از تأثیرگذارترین کارتون‌هایی است که عقاید الهی و مذهبی کودکان به ویژه در جوامع مسلمان را هدف قرار داده است

کشور سازنده

آمریکا

گرایش به مکتب

سحر و جادوگری
ماتریالیسم (مادی‌گرایی - نفی معنویت)

سال تولد

۲۰۰۷

بنجامین تینیسون
بن تن - Bente

نوع محصولات تولید شده

انیمیشن -
(تا سال ۲۰۱۳: فصل ۲۳ و قسمت ۲۳)
ساعت ویژه شخصیت بن تن -
عروسک -

شرکت سازنده

کارتون نتورک
Cartoon Network

بیزینس سرمایه‌گذاری و فروش

۴.۵ میلیارد دلار
طی سال‌های ۲۰۰۷ الی ۲۰۱۲



نوع ورده سنی مخاطب

کودک
نوجوان

فرهنگ‌آوا
مؤسسه فرهنگی پژوهشی
Farhangeval.ir

شخصیت‌شناسی

بن تن پسری با زیگوش و خوش اندامی است که در یک سفر تفریحی به جنگل، به همراه پدر بزرگ و دختر عمویش (گون)، با سقوط یک شهاب سنگ مواجه می‌شود که ساعتی خارق العاده را به همراه دارد. آن ساعت (Omnitrix) به دست چپ بن تن نصب می‌شود و این قدرت را به او می‌دهد تا خود را به ده موجود فضایی با قدرت خیالی تبدیل کرده و با نیروهای شر مبارزه کند. در واقع سازندگان این اثر به دنبال شخصیت سازی فردی هستند که آن را به عنوان منجی جهان برای کودکان به نمایش بگذارند

ویژگی‌های ظاهری

پسری با موهای قهوه‌ای و کاپشنی سبز رنگ که شماره ۱۰ بر روی آن حک شده و ساعتی خارق العاده بر روی دست چپ او قرار گرفته است.

علل اقبال عمومی

استفاده از نیروهای خارق العاده و محیر العقول در انیمیشن - رنگ بندی مناسب - داستان پردازی متنوع - تصویر سازی زیبای شخصیت ها - هیجان سازی کاذب

- تاکنون ۸ سری بازی از شخصیت بن تن در دنیای بازی دیجیتال راه پیدا کرده است
- چهار فصل بن تن بدین شرح است:
- Omniverse - (بیگانه تمام عیار) Ultimate Alien - (از دهم بیگانه) Alien Force - (Ben 10)
- خالقان اثر بن تن عبارتند از (Man of Action): Joe Casey, Joe Kelly, Duncan Rouleau, Steven T. Seagle





نزع خاور میانه با غرب:
آقای پلانکتون که فردی تک چشم، جستجوگر و فیهب است، همواره با استفاده از هر ابزاری، سعی در به دست آوردن فردی همبرگر مخصوص آقای خرچنگی است که پیراهنش به رنگ پرچم آمریکا بوده و مالک یک همبرگر فروشی است پلانکتون همیشه از خرچنگ شکست خورده و به عنوان یک دزد تبهکار معرفی می شود. در واقع پلانکتون نماد کشورهای خاور میانه و خرچنگ نماد آمریکا است که مانع از دستیابی کشورهای خاور میانه به تکنولوژی و فناوری برتر میشود تا بتواند صلح جهانی را حقه نماید.

انحصار و سلطه طلبی آمریکا:
در انیمیشن باب اسفنجی، تنها یک فروشگاه غذایی محبوب وجود دارد و آن هم همبرگر فروشی آقای خرچنگ است. تمام مردم شهر به خوردن همبرگر اعتیاد داشته و همگان برای رفع نیاز خودشان مجبورند به آقای خرچنگ رجوع کنند. (همبرگر آبزند مک دونالد)؛
نماد غذایی کشور آمریکا است.

اهداف سیاسی

آزادی جنسی: آقای خرچنگ فرزندی دارد که از جنس خرچنگ نبوده، بلکه یک بچه وال است. این فیلم به کودکان القا می کند که در زمینه مسائل جنسی دید بازتری داشته باشند و می توانند با هر مخاطبی ارتباط جنسی برقرار کنند. این در حالی است که دولت آمریکا به دنبال ترویج هم جنس گرایی و ارتباط جنسی انسان با حیوانات است.

استثمار اقتصادی: شخصیت دیگر این کارتون فردی به نام آقای اختاپوس است که به عنوان صندوق دار در فروشگاه آقای خرچنگ کار میکند. او میداند که خرچنگ حقوق ناچیزی به او می دهد و زحماتش را نادیده می گیرد؛ به همین دلیل در فیلم به عنوان یک شخص عبوس و منفور نمایش داده می شود. این در حالی است که باب اسفنجی به صورت احمقانه ای با حقوق کم و اضافه کاری زیاد، جیب آقای خرچنگ را پر از پول می کند. این موضوع در واقع القای ساختار امپریالیستی (سلطه طلبی) به کودکان ما است که کشورهای قدرتمند دوسر میانه دار باید مرز زندگی کرده دیگران به صورت فقیرانه ای برای آنها کار کنند.

زندگی مجردی: باب اسفنجی و دوستانش با وجود اینکه صاحب پدر و مادر هستند، اما تنها زندگی می کنند و زندگی مجردی را بر زندگی اجتماعی ترجیح داده و همه مسائل زندگی را درگرو خواست خودشان می بینند (اومانیزم)

همجنس گرایی: عده ای از منتقدین بر این باورند که رابطه ی دوستی باب اسفنجی با بهترین دوستش پاتریک، فراتر رفته و آنها را به عنوان نماد همجنس گرایی می دانند. البته در قسمتی از سریال های باب اسفنجی، مزرعه حیوانات، جشن از دواج همجنس گرایی به طور زیرکانه ای شبیه سازی شده است.



توضیحات

باب در یک فروشگاه تهیه مواد غذایی: همبرگر سرخ کن است و به کار نسبت ساده و یکنواخت خود بسیار علاقه مند است. آن قدر عقل دارد که اضافه کاری زیادی انجام می دهد ولی آنقدر عقل ندارد که بفهمد حقوق کمی دریافت میکند.

بسیار فعال، مهربان، خوش بین، عاشق حباب سازی و شکار عروس های دریایی

غذای مورد علاقه: همبرگر
رنگ مورد علاقه: زرد

شخصیت و داستان شناسی

– روح خرغوبی های روزمره
– پارتی بازی و سوء استفاده از اقوام صاحب منصب
– رقابت بی حد و مرز و غیر منصفانه برای کسب سود بیشتر
– عشق به مال دنیا و ثروت اندوزی
– ولخرجی و رفاهت های مفتحت محور
– روابط سود محور میان کار فرما و کارگر
– نفی قشر ضعیف اقتصادی جامعه
– ایجاد نگاه مادی گرایانه در زندگی
– ایجاد شبهه در اعتقادات دینی

پیامدهای مخرب

۱۹۹۹
سال تولد



آمریکا
کشور سازنده

نیکلودئون
nickelodeon
شرکت سازنده

یک اسفنج که همیشه ظاهری مرتب و تمیزی دارد و به پوشیدن گروت و کش های سیاه اهمیت می دهد و گاها "به خاطر انعطاف بدنی خود میتواند تغییر ظاهر بدهد.

ویژگی های ظاهری

کودک و نوجوان
و حتی بزرگسال
نوع و رده سنی مخاطب

– انیمیشن
– فیلم سینمایی (باب اسفنجی) (۲۰۰۴)
– باب اسفنجی
– خارج از آب (۲۰۱۵)
انواع محصولات تولید شده

– دوبله بسیار قوی
– استفاده از یک نقش جدید
– به کارگیری حیوانات دریایی در یک جامعه شبیه به جوامع انسانی
– داستان پردازی متنوع و طنزآمیز

علل اقبال عمومی

سر مایه گذاری:
۱۰۰ میلیون دلار
(برای فیلم های سینمایی)
فروش:
۴۵۰ میلیون دلار
میزان سر مایه گذاری

اومانیزم (انسان گرایی)
لیبرالیسم (آزادی خواهی)
ماتریالیسم (مادی گرایی)
امپریالیسم (سلطه طلبی)
کاپیتالیسم (سر مایه داری)

گرایش به مکتب

اهداف سیاسی

سلطه طلبی:

- شخصیت مک کوئین کمیک ماشین آمریکایی به حساب می آید. در طول این کارتون بر تمامی ماشین ها و آن هم از ملیت های مختلف، فائق می آید و خود را سلطان ماشین های جهان می داند! (امپریالیسم- منجی سازی خروغین) نگرش سرمایه داری:

- شخصیت پردازی مک کوئین بدین گونه است که دارای پشتوانه مالی فراوان و انواع تجهیزات ات و گروه های فنی مسابقه ای است (سرمایه و ثروت در اختیار منجی) کاپیتالیسم (allinel تنفر از کشورهای صاحب نفوذ:

- در قسمت دوم سوختی جدید به نام (allinol) کشف می شود که قرار است جایگزین سوخت نفتی شود. تلاش اتومبیل های اسقاطی (کشورهای خارج میانه) از جهت جلوگیری از سوختن خود و همچنین می خواهند جایگزینی برای نفت یافت نشود و با فروش نفت خود، به قدرتمندی خود در سطح منطقه و وابستگی غرب به نفت ادامه دهند.

نیم نگاهی به ایران:

- برنامه ای پخش می شود که در آن یک اتومبیل ایتالیایی (فرانتسکو) به مبارزه طلبی و رجز خوانی می پردازد و کاراکتر اصلی این انیمیشن که یک اتومبیل آمریکایی است (مک کوئین) را به مبارزه فرا می خواند. نکته قابل توجه این است که رنگ های سبز، سفید و قرمز که این اتومبیل ایتالیایی دارد تداعی کننده پرچم ایران است. از ابتدا تا انتهای این انیمیشن هر دو اتومبیل آمریکایی و ایتالیایی در حال مبارزه و رجز خوانی هستند که در انتها این اتومبیل آمریکایی است که پیروز می شود. این موضوع به مخاصمات و درگیری های ایران و آمریکا اشاره دارد و در آخر کار این آمریکاست که پیروز خواهد شد.

(سازندگان کارتون، آیا کشوری به جز ایالات را نمی توانستند انتخاب کنند!؟)

رهبری ویدئو کنفرانس:

- شخص قدرتمندی که بر همه اتومبیل های اسقاطی حکومت می کند و رهبر آنهاست تنها از طریق ویدئو کنفرانس با این اتومبیل ها در ارتباط است. اما دقیقاً نمی توان تشخیص داد که این شخصیت در جامعه سیاسی امروز چه کسی می تواند باشد (شاید اشاره به سید حسن نصر الله دارد) شبیه سازی عربی:

- اتومبیل های اسقاطی با این که فرسوده هستند اما بسیار ثروتمندند. یکی از سران اتومبیل های اسقاطی توانایی حرکت ندارد و مداوماً توسط یک پدک کش جا به جا می شود. این امر نشان دهنده ثروتمند بودن سرمداران کشور های نفت خیز است که به طور ظریفی به پادشاه سابق و فعلی عربستان اشاره دارد که دچار ناتوانی جسمی هستند و باید از اطرافیان خود کمک بگیرند.

توجه حضور نظامی:

- در قسمت دوم این انیمیشن، حضور و فعالیت سازمان اطلاعاتی بریتانیا (ام آی ۶) و همکاری دو شخصیت اصلی داستان که آمریکایی تبار هستند (مک کوئین و ماتی) مانع از پیروزی ماشین های اسقاطی می شود. در واقع این بخش از انیمیشن نیز به مشروعیت بخشیدن حضور دواژش آمریکا و انگلیس در سایر کشورها در جهت صلح و امنیت جهانی پرداخته است. شگردهای قدیمی:

- به نمایش گذاشتن اغواگری جنسی و دوستی در پیشبرد اهداف سیاسی و جاسوسی (انجام دادن عملیات های جاسوسی با ابتذال فرهنگی که یکی از شگردهای ام آی ۶ است)



Disney PRESENTS A PIXAR FILM



توضیحات

- در سال ۲۰۰۶، اولین بازی رایانه ای و پلی استیشن این شخصیت، وارد بازار بازی های دیجیتال شد.

- کمپانی دیزنی یک سرزمین بازی از شخصیت های انیمیشن ماشین ها در کالیفرنیا، آمریکا تاسیس کرده است که مردم با حضور در این مکان می توانند به کمک ماشین های پرسرعت، انواع بازی های هیجان انگیز را انجام دهند.

میزان سرمایه گذاری و فروش

سرمایه گذاری:
۳۲۰ میلیون دلار
فروش: یک میلیارد دلار

گرایش به مکتب
امپریالیسم (سلطه طلبی)
کاپیتالیسم (سرمایه داری)
منجی سازی

سال تولد
۲۰۰۶

نوع ورده سنی مخاطب
کودک و نوجوان

علاقه اقبال عمومی
دوبله بسیار قوی
تصویر سازی قدرتمند
جان بخشی به ماشین ها
محتوای طنز آمیز

کشور سازنده
آمریکا

شرکت سازنده
والت دیزنی
(پیکسار)

داستان و شخصیت شناسی

مک کوئین که ماشینی پرسرعت و قدرتمند است، همواره ماشین های مسابقه ای را به مبارزه دعوت میکند و دوست دارد تا در همه جا نفر اول باشد. او عاشق شهرت و سرعت است و از بی توجهی دیگران نسبت به خودش متنفر می باشد. مک کوئین با این که در ابتدای داستان، شخصی خود فریبته و جاه طلب است اما در ادامه و با رویدادن اتفاقات مختلفی، یاد می گیرد تا اصول جوانمردی و انصاف را رعایت کند!

ویژگی های ظاهری

ماشینی قرمز رنگ که سرعت فزاینده و محیر العقول دارد و چشمانش بر روی شیشه ی جلوی ماشین قرار گرفته است

فرآیند تکامل

در قسمت اول ماشین ها (۲۰۰۶)، مک کوئین تمام تلاشش این است که سلطان جاده ها لقب بگیرد و به یک رکورد خارق العاده در دریافت جوایز مسابقات "کاپ بیستون" دست یابد. در قسمت دوم (۲۰۱۱) او با حضور مک کوئین در مسابقات جهانی (Grand Prix) و با نقش آفرینی پررنگ شخصیت دیگر داستان یعنی "ماتی"، عوامل سیاسی نیز به این مجموعه اضافه می گردد.

پیامدهای مخرب

- به تصویر کشیدن رابطه دوستی میان زن و مرد
- زیبا جلوه دادن آزار و اذیت کردن دیگران
- کارتون "ماشین ها" سعی میکند تا اخلاقیات (جوانمردی) کمک به هم نوع و ... را به مخاطبان خود بیاموزد. در واقع میتوان گفت که آسیب های اجتماعی این کارتون بسیار کم است اما اهداف سیاسی خاصی را دنبال می کند.



Disney's BEAUTY AND THE BEAST

JR

ویژگی های ظاهری

دختری با چهره ای زیبا و موهای قهوه ای رنگ که در واقع، یکی از پرنسس های والت دیزنی به حساب می آید

شخصیت و داستان شناسی

پادشاه قصر که فردی مغرور و خود شیفته است، توسط جادوگری به دیوی بدچهره تبدیل می شود. جادوگر با اهدا کردن یک گل رز گل رز، به عنوان نماد عشق و تعهد به معشوق (به پادشاه، به او هشدار میدهد تا زمان فرط شدن گل، باید عشق حقیقی را دریابد و گرنه طلسم تا ابد باقی خواهد ماند. دختری به نام "Belle" - بل - که مهربان و زیباروست، هنگام سفر به همراه پدر خود و از ترس حمله گرگها، به قصر پناه می آورد دیو. پدر بل را زندانی کرده و آن دختر را به عنوان خدمتکار به کار می گیرد. با گذشت زمان دختر موفق میشود تا با از خود گذشتگی، قلب دیو را نسبت به خود مهربان کرده و عشق حقیقی را به او بچشاند.

گرایش به مکتب

سحر و جادوگری

نوع و رده سنی مخاطب

کودک و نوجوان

فرآیند تکامل:

رمان / سریال خانگی / انیمیشن / فیلم سینمایی

پیامدهای مخرب

- ایجاد وهم و خیال پردازی -
- ایجاد شبهات اعتقادی و دینی -
- ضدیت با عفاف و حیا -
- استفاده گوناگون از نمادهای شیطان پرستان و فراماسونرها -

اهداف سیاسی

اعتراف: کارگردان انیمیشن دیو و دلبر، به طور ضمنی به نقش پررنگ موسیقی در مدیریت ذهنی انسان ها اعتراف می کند (شرکت والت دیزنی هر از چندگاهی در قالب انیمیشن های خود، به نقشی و کارکرد هنر و رسانه اعتراف می کند)

سال تولد

۱۹۹۱

کشور سازنده

ایالات متحده آمریکا

شرکت سازنده

والت دیزنی

میزان سرمایه گذاری و فروش

سرمایه گذاری: ۲۵ میلیون دلار

فروش: ۳۷۷ میلیون دلار

توضیحات:

- خانم ماری بیامونت (Marie Leprince de Beaumont)، در سال ۱۷۴۲ رمان دیو و دلبر را نوشته است.
- تاکنون انیمیشن، سریال خانوادگی و فیلم های سینمایی متعددی از این داستان عاشقانه (با کمی تصرف) ساخته شده است.
- این پویانمایی برنده ی چندین جایزه من جمله جایزه اسکار بهترین ترانه و موسیقی شده است.
- در سال ۲۰۱۷، جدیدترین فیلم سینمایی دیو و دلبر با سرمایه گذاری والت دیزنی به پرده نمایش قدم می گذارد.



حق چاپ محفوظ است

فرهنگ اول
موسسه فرهنگی پژوهشی
Farhangeaval.ir

- شرکت دریم ورکز در ساخته های گوناگون خود، اهداف ضد اسلامی و صهیونیستی را به صورت نیمه پنهان به اجرا گذاشته است و می توان اوج این موضوع را در کارتون های پاندای کونگ فوکار و فرار مرغی و فیلم های سینمایی "خانه ای از شن و مه" در سال ۲۰۰۳، "مونیک" در سال ۲۰۰۵ به کارگردانی اسپیلبرگ و "رکن پنجم" در سال ۲۰۱۳ مشاهده نمود.

- دریم ورکز نیز به مانند سایر غول های رسانه ای دنیا، حمایت های علنی و تبلیغاتی را از رژیم غاصب صهیونیستی می کند. در سال ۲۰۱۲؛ شیمون پترز (رئیس جمهور اسرائیل) در طی سفر چهار روزه ی خود به آمریکا طی مراسمی در کمپانی دریم ورکز سخنرانی کرد و از حمایت های این شرکت تقدیر به عمل آورد و گفت: شما هالیوودی ها پیام اسرائیل را در جهان توزیع می کنید.

- اوپاما در سال ۲۰۱۳ و در جمع مدیران و کارکنان این شرکت گفت: هالیوود نقشی اساسی در اشاعه ارزش های فرهنگ آمریکایی و همچنین شکل دهی یک فرهنگ جهانی دارد، چه باور کنید و چه نکنید، هالیوود و صنعت سرگرمی از برخی جهات، بخشی از دیپلماسی آمریکا است، صنعت سرگرمی بخش بزرگی از صادرات کشور ما را در بر می گیرد.

- استیون اسپیلبرگ یکی از کارگردانان موفق جهان است که در خانواده ای یهودی بزرگ شده است. دو مؤسس دیگر دریم ورکز هم از خانواده یهودیان آمریکا به شمار می روند.

- بر اساس گزارش مجله فوربس، «اسپیلبرگ» که فیلم هایی چون «قهرست شیندلر» و «مونیک» را در کارنامه کاری خود دارد، با ثروتی بالغ بر ۳ میلیارد و ۲۰۰ میلیون دلار، یکی از ثروتمندترین یهودیان هالیوود است که به اعتراف رسانه های غربی هر ساله مبلغ قابل توجهی به رژیم صهیونیستی کمک مالی می کند.

- اسپیلبرگ از عضویت در هیئت مشاوره ملی بوی اسکات آمریکا در سال ۲۰۰۱ به علت عدم پذیرش موضع ضد همجنس بازانه ی این سازمان استعفا داد. در سپتامبر ۲۰۰۸ اسپیلبرگ و همسرش حمایت قاطع خود از ازدواج همجنس باز ها را اعلام کردند.

- اتحادیه کشورهای عربی در سال ۲۰۰۷ به علت کمک ۱ میلیون دلاری اسپیلبرگ به رژیم صهیونیستی در طول جنگ لبنان (سال ۲۰۰۶) رای به تحریم آثار او دادند.

- کانتز نبرگ که یکی از حامیان حزب دموکرات ایالات متحده آمریکا است، در سال ۲۰۰۶ حمایت کامل خود را از ریاست جمهوری باراک اوپاما اعلام کرد. اوپاما در طول کمپین انتخاباتی اش کانتز نبرگ را به خاطر حمایت های سرسختانه اش از وی مورد ستایش قرار داد.



- کمپانی دریم ورکز، فروش و بازاریابی محصولات خود در سراسر جهان را تحت نظر شرکت والت دیزنی انجام می دهد. دریم ورکز در دوران ساخت آثار متعدد خود، با استودیوها و شرکت های فیلم سازی دیگری به مانند یونیورسال، برادران وارنر، سونی پیکچرز و... همکاری داشته است.

- در پاییز سال ۲۰۰۴؛ کمپانی دریم ورکز به دو بخش تقسیم شد: بخش اول که به مدیریت کانتز نبرگ درآمد؛ با هدف تولید اختصاصی انیمیشن و برنامه های تلویزیونی آغاز به کار کرد و نام تجاری خود را DWA قرار داد (DreamWorks Animation). بخش دوم که در اختیار اسپیلبرگ و گفن قرار گرفت؛ هدف خود را برای تولید فیلم های سینمایی انتخاب نمود.

- در ژانویه ۲۰۰۶، کمپانی دریم ورکز، استودیوی فیلم سازی خود را به شرکت ویاکوم (Viacom) و شاخه ی فیلم سازی آن (پارامونت پیکچرز) فروخت و نهاد انیمیشن سازی خود را حفظ کرد.

- در پایان سال ۲۰۰۸ میلادی «گفن» از کمپانی دریم ورکز جدا شد. در همین سال، «دریم ورکز» اعلام کرد که تصمیم دارد به همکاری خود با کمپانی «پارامونت» پایان دهد. در همین راستا قراردادی با ارزش ۱ میلیارد و ۵۰۰ میلیون دلاری با هدف تولید فیلم، میان دریم ورکز و کمپانی «رلیانس» هند بسته شد. در این میان کمپانی رلیانس به منظور مستقل شدن کمپانی دریم ورکز به ریاست «استیون اسپیلبرگ» ۳۲۵ میلیون دلار سرمایه گذاری کرد.

RELIANCE
- شرکت رلیانس، یک مجموعه چند منظوره اقتصادی هندی است که در حوزه هایی به مانند غذا، درمان و سلامت، ساخت و ساز، سرگرمی، رسانه، حمل و نقل و... فعالیت می کند و هر ساله سود سرشاری را به دست می آورد.
- کمپانی «دریم ورکز» در سال ۲۰۱۲ با همکاری کمپانی های سرمایه گذاری چینی اقدام به تأسیس یک کمپانی سرگرمی با نام «اوربینتال دریم ورکز» در شانگهای نمود که فعالیت این شرکت بر مبنای تهیه و توسعه فیلم های ساخته شده در چین و محصولات مشتق شده از آن می باشد.
- سهام استودیوهای «دریم ورکز» هم اکنون متعلق به «استیون اسپیلبرگ»، «استنسی اسنایدر» تهیه کننده آمریکایی «و همچنین کمپانی «رلیانس» هند است.

شرکت دریم ورکز DREAMWORKS



سال تأسیس:
۱۹۹۴

مکان شرکت:
کالیفرنیا - ایالات متحده آمریکا

تعداد کارمندان:
۴۰۰۰ نفر

مؤسسان: استیون اسپیلبرگ
دیوید گفن - جفری کانتز نبرگ (SKG)

آثار برگزیده

فرار مرغی (۲۰۰۰) - هوش مصنوعی (۲۰۰۱) - مجموعه شرک (۲۰۰۱) - یک ذهن زیبا (۲۰۰۲) - پاندای کونگ فوکار (۲۰۰۸-۲۰۱۱) - چگونه اژدهای خود را تربیت کنید (۲۰۱۱) - پنگوئن های ماداگاسکار (۲۰۱۴) - سفر صندپایی (۲۰۱۴) این شرکت تا سال ۲۰۱۴، ۲۹ انیمیشن سینمایی و ۱۶ انیمیشن سریالی تولید کرده است

درآمدها

شرکت دریم ورکز در دوران فعالیت خود دوره های متناوب اقتصادی زیادی را پشت سر گذاشته که با سود و ضرر همراه بوده است. درآمد این شرکت از آثار خود در سراسر جهان تا سال ۲۰۱۴ حدود ۱۲ میلیارد دلار تخمین زده شده است. این شرکت هم اکنون دوران ریاضت اقتصادی را طی می کند.

سهمداران جنگ نرم علیه کودکان
جنگ که نمی بینیم

فهرست اول
مؤسس فرهنگ پژوهشی
Farhangeaval.ir





ویژگی‌های ظاهری

لوک دارای یک پیراهن زرد و جلیقه ای سیاه و یک دستمال قرمز رنگ است. یک کلت کمری را در کنار خود دارد و همیشه گنش‌های وسترن‌های آمریکایی را می‌پوشد.



فرآیند تکامل

لوک در طول دوران پخش سریال هایش؛ همیشه مسیر مبارز متهوکاران را طی می‌کند. در واقع سازندگان این انیمیشن یک فرآیند تکاملی را برای لوک تعیین نکرده‌اند بلکه آن را نماد یک انسان کامل میدانند که هر روز با تبهکاری‌های پیچیده‌تری مبارزه می‌کند.

فرهنگ‌پژوهی
موسسه فرهنگ‌پژوهی
Farhangeval.ir

LUCKY LUKE



پیامدهای مخرب

– لوک خوش شانس هیچ خانواده‌ای ندارد و همیشه تنها و با حیواناتش زندگی می‌کند؛ این موضوع در واقع بیانگر جامعه اومانیستی آمریکا است که کودکان را تشویق می‌کند؛ از محیط خانواده خارج و به تنهایی زندگی کنند (متجی به قیود خانواده، تعلقی ندارد).
– به تصویر کشیدن سبک زندگی غربی و وسترنی آمریکایی
– سیگار کشیدن دائم لوک خوش شانس (لوک به عنوان یک خودی قهار شناخته می‌شود)

سال
تولد

۱۹۴۶

شرکت
سازنده

انتشارات دوپوینیس (Dupuis)
مجله اسپرو (Spirou)

کشور
سازنده

بلژیک

علل اقبال عمومی



به‌کارگیری سبک زندگی گاوچران‌های آمریکایی- استفاده از نقش‌های طنز آمیز در کارتون- مبارزه با تبهکاران- به کارگیری طبیعت‌های آمریکا- زیرک بودن لوک خوش شانس



اهداف سیاسی

قدرت اول جهانی: آمریکا خود را در انیمیشن لوک، به عنوان کلانتر جهانی معرفی کرده و به مخاطب القا می‌کند که مبارزه با تبهکاران، تنها با قدرت بلا منازع آمریکا ممکن خواهد بود.
ظاهر سازی در حقوق بشر: کارتون لوک خوش شانس بیانگر این است که یک آمریکایی اسمیل هیچگاه نسبت به سرخ پوستان بی رحم نیست و با آنان خوش رفتار است؛ پوشاندن چهره آمریکایی‌ها و اموال جنایات ضد بشری علیه سرخ پوستان



داستان و شخصیت شناسی

لوک جوان سفید پوستی است که با اخلاق نیکو و آرامش فراوان و چابک مثال زدنی اش به دنبال مجرمان و تبهکاران است تا آنها را به سزای اعمالشان برساند و تحول قانون بدهد.
لوک از حامیان سرخ پوستان آمریکا است و همیشه سعی می‌کند تا از نزاع میان قبایله‌ها جلوگیری کند.
لوک با خودش یک اسب Jolly Jumper و یک سگ Pantaplink (را به همراه دارد که در تمامی سریال او را همراهی می‌کنند و گاهی از مخفیمه‌ها نجاتش می‌دهند)

توضیحات:

- شرکت‌های سازنده گوناگونی از آمریکا، فرانسه، آلمان، بلژیک، هند و... در جهانی شدن این شخصیت شرکت داشته‌اند.
- در طول داستان‌های لوک خوش شانس، از شخصیت‌های واقعی نیز تصویر پردازی شده است. به مانند آبراهام لینکلن (رئیس جمهور مشهور آمریکا) و...
– از این شخصیت تاکنون سه فیلم سینمایی در سال‌های ۲۰۰۴ و ۲۰۰۹ توسط کشور فرانسه و در سال ۱۹۹۱ توسط کشور آلمان ساخته شده است.
- تاکنون ۱۵ بازی ویدئویی از شخصیت لوک خوش شانس و برادران دالتون، تولید و عرضه شده است.



کودک و نوجوان



گرایش
به مکتب

اومانیسم (انسان‌گرایی)
امپریالیسم (سلطه طلبی)



سال تولد

۱۹۲۸



کشور سازنده

آمریکا

شرکت سازنده

والت دیزنی

Walt Disney



نوع ورده سنی مخاطب

کودک و نوجوان

گرایش به مکتب

سحر و جادوگری

مهیونیسم/همجنس گرایی



موسسه فرهنگی پژوهشی
Farhang-e-Aval.ir

حق چاپ محفوظ است

دو موش که همواره از کفش های بزرگ زرد رنگ و دستکش های سفید رنگ استفاده میکنند و از گوش های جالب توجهی برخوردارند

ویژگی های قلمرو

شخصیت و داستان شناسی

میکی موس و مینی موس دو موش هستند که با وجود ضعیف بودنشان، به کمک زیرکی و ابزار های جادویی و سگ باهوششان به نام پلوتو، میتوانند بر دشمنانشان فائق آیند. والٹ دیزنی به کمک این ترفند داستانی، مجموعه ای از سریال های طنز انیمیشنی را برای کودکان به نمایش در آورده است. شرکت والٹ دیزنی اعلام نموده که میکی موس و مینی موس با یکدیگر ازدواج کرده اند ولی همچنان از به تصویر کشیدن ازدواج این دو موش خودداری کرده و رابطه آنان را بر اساس دوستی دختر و پسر حفظ نموده است. این دو موش به آواز خوانی، رقص و ماجراجویی علاقه فراوانی دارند.

فرآیند تکامل

اولین کارتون میکی موس در سال ۱۹۲۸ و با عنوان "قایق بخاری ویلی" تولید شد که توانست تاکنون بیش از ۱۳۰ انیمیشن از خود جلب نماید. و با موضوعات متنوع ساخته شده است. شخصیت با نام های "دونالد داک" و "دیزی داک" را وارد انیمیشن های میکی موس کرده و آنها را به عنوان دوستان هم جنس باز میکی موس و مینی موس نشان دهد.

رنگ بندی مناسب تصویر سازی عروسک موش محتوای طنز آمیز داستان پردازی متنوع

علل اقبال عمومی

پیامدهای مخرب

ترویج خشونت و پرخاشگری - القا سبک زندگی آمریکایی - ترغیب مخاطب به همجنس گرایی - به وجود آمدن تصاویر زننده جنسی در ضمیر مخاطب

اهداف سیاسی

- میکی موس هم به مانند تام و جری به دنبال پروژه تظہیر مهیونیست هاست. چرا که در گذشته اروپاییان، یهودیان را به عنوان موش های کثیف می شناختند. - میکی موس تا به اکنون به عنوان یکی از نمادهای ایالات متحده آمریکا شناخته میشود و نیروی هوایی این کشور از تصویر او به عنوان نشان اسکادران بمب افکن سیمد و چهل و نهم ارتش استفاده کرده است.

توضیحات

میکی موس و همجنس گرایی در پارک دیزنی لند که اصولاً مکانی برای تفریح خانواده ها و کودکان است؛ هر ساله مراسم جشن و تجمع همجنس بازان برگزار می شود. در مراسمی که در ژوئن ۱۹۹۶ برگزار شد، شرکت دیزنی اجازه داد تا میکی ماوس (Mickey Mouse) و دونالد داک (Donald Duck) به صورت عاشقان همجنس باز مرد و مینی ماوس (Minnie Mouse) و دیزی داک (Daisy Duck) به عنوان عاشقان همجنس باز زن به تصویر کشیده شوند.

اباحی گرایی - والٹ دیزنی در طول ساخت انیمیشن های میکی موس، از به کار گیری سکانس هایی با محتوای جنسی، اعتیاد به مواد مخدر و سحر و جادوگری هیچ ابایی نداشته است. - تمام پارک های دیزنی در سراسر جهان، با نماد میکی موس و مینی موس شناخته می شوند.



جنگ نرم علیه کودکان

جنگ که نمی بینیم

امام صادق (علیه السلام):

فرزندانتان را با کلام [ما] آشنا کنید پیش از آن که
مرجنه و دیگر فرقه‌های منحرف عقیدتی بر شما سبقت بگیرند
(و آنان را منحرف سازند) (فروع کافی- جلد ۲- صفحه ۹۴)

به جای مقدمه:

جنگ نرم و اهمیت تربیت کودکان در کلام رهبری (مدظله العالی) و ائمه اطهار:

بچه‌ی شما در آغوش شما، در مدرسه‌ی شما، در کتابخانه‌ی کانون و جلوی
شماست و شما برای او فکری، آینه‌ای و امیدواری دارید. ناگهان
مشاهده می‌کنید دسترسی یک نفر که حداقل بیگانه است - شما با این بچه
خویشاوندید، شما معلمش، پدرش، یا مربیش هستید؛ لیکن او بیگانه‌ی بی
علاقه به سر و ته این بچه است - به این بچه، از راه همین کالاهای فرهنگی
متداول و رسانه‌های گوناگون خبری و فرهنگی، بیشتر از شماست! این جای
نگرانی است و امروز این وجود دارد: چه من و شما بخواهیم، چه نخواهیم!

(اردیبهشت ۷۷)

جنگ نرم: یعنی جنگ به وسیله‌ی ابزارهای فرهنگی،
به وسیله‌ی نفوذ، به وسیله‌ی دروغ، به وسیله‌ی
شایعه‌پراکنی؛ با ابزارهای پیشرفته‌ای که امروز وجود
دارد، ابزارهای ارتباطی‌ای که ده سال قبل و پانزده سال
قبل و سی سال قبل نبود، امروز گسترش پیدا کرده.

جنگ نرم یعنی ایجاد ترسید در دلها و ذهنهای مردم

(۱۳/۸/۸۸)

خیلی از کشورهای غربی هم، مسئله‌ی تهاجم فرهنگی را مطرح می‌کنند
و می‌گویند غربی‌ها به ما تهاجم فرهنگی کردند؛ بعد دیدند که خود
اروپاییها هم می‌گویند آمریکا به ما تهاجم فرهنگی کرده؛ لابد دیده‌اید،
خوانده‌اید که [گفتند] فیلم‌های آمریکایی، کتاب‌های آمریکایی چه تهاجم
فرهنگی‌ای به ما کرده‌اند و دارند فرهنگ ما را تحت تأثیر قرار می‌دهند.

(آذر ۹۲)

حقیقتاً باید بگویم که اگر مسئولان امور فرهنگی
کشور بخواهند مسأله‌ی کودک و نوجوان را آن چنان
که هست، مورد اتمام قرار دهند، من خیال می‌کنم
خیلی از آنهایی که مسئولند، از ساعات خوابشان هم
خواهند زد تا به این مسأله بپردازند.

(اردیبهشت ۷۷)

صحنه را باید شناخت

در دهه اول قرن ۲۱، حدود ۶ درصد از درآمدهای آمریکا از صنایع فرهنگی و خدمات اطلاعاتی و ارتباطی تأمین می‌شود. بر اساس
آمار و اطلاعات موجود، بین ۵۰ تا ۷۰ درصد از محصولات مبتذل صنایع فرهنگی آمریکا برای صدور به بازارهای جهانی است.
به بیانی دیگر، صنایع فرهنگی بخش عمده و مهمی از بازارهای سیاست خارجی آن کشور است. محصولاتی که عمدتاً "به کشورهای
جهان سوم و استقلال طلب و ضدامپریالیستی صادر می‌شود.

روان‌شناسان معتقدند که کودکان و نوجوانان هر جامعه‌ای، بیش از سایر گروه‌های سنی تحت تأثیر این صنایع و جریان‌های
فرهنگی هستند. آنان معتقدند که اولاً ارزش‌ها و نگرش‌های پایه‌ای آدمیان عمدتاً در فرآیند تحول و طی کودکی و نوجوانی
فراگرفته می‌شود، دوماً اینکه در کودکی و نوجوانی به سبب عدم شکل‌گیری مکانیسم‌های دفاعی، امکان پذیرش
هتجارها و نیز تغییر ارزش‌ها و الگوهای رفتاری بیشتر است. لذا کودکان ما، مخاطبان اولیه و به گونه‌ای دیگر، قربانیان
نخست این جنگ بی‌سرو صدا هستند و عدم آشنایی و حساسیت والدین و مسئولین فرهنگی نسبت به ابزارهای
جنگ نرم، می‌تواند خسارات بسیار سنگین و جبران‌ناپذیری برای آینده‌ی یک سرزمین به همراه داشته باشد.

تهاجم فرهنگی یک حقیقتی است که وجود دارد؛
می‌خواهند بر روی ذهن ملت ما و بر روی رفتار ملت ما
- جوان، نوجوان، حتی کودک - اثرگذاری کنند. این بازیهای
اینترنتی از جمله همین است؛ این اسباب‌بازی‌هایی که
وارد کشور می‌شود از جمله همین است که
من بچهره سر قفسه‌ی تولید اسباب‌بازی داخلی معنی دار
و جذاب حرم خوردم با بعضی از مسئولین این کار که
این کار را دنبال نکنند.

(آذر ۹۲)

منابع متعددی برای پژوهش‌های صورت گرفته پیرامون شخصیت‌های انجمنی از جمله کتاب مختلف، سخنرانی‌های اساتید رسانه‌ای، تحلیل‌های تحلیلی مورد استفاده قرار گرفته است که انشاالله در سیر دوم نمایشگاه، به صورت جزئی‌تر بیان خواهد شد

فرهنگ اول
موسسه فرهنگی پژوهشی
Farhangeval.ir

پو، بچه پاندایی است که با ناپذیری خود زندگی میکند و بسیار شکم پرست و تنبل است اما با این حال علاقه ی زیادی به کونگ فوی چین دارد.

استاد شیفو که ر اهب و استاد کونگ فوی معبد است؛ به دنبال کشف 'جنگجوی اژدها' است و بر اساس یک اتفاق، با پو برخورد کرده و پاندا در دوره های آموزشی او شرکت میکند و به عنوان جنگجوی اژدها برگزیده می شود. (شکم پرست- تنبل- سست و منطقی پذیر- کنجکاو- سرسخت و مقاوم در برابر دشمن- دارای آرامش درونی زیاد- مهربان- تمایل زیاد برای منجی بودن)

پاندای کونگ فو کار در فیلم سینمایی اول مورد توجه معبد قرار گرفته و به عنوان جنگجوی اژدها، مورد تعلیم قرار می گیرد و با بزرگترین جانی چین (تای لانگ) مبارزه می کند و آن را شکست می دهد. در فیلم سینمایی دوم که در سال ۲۰۱۱ ساخته شد، پاندا به عنوان منجی چین و جهان معرفی می شود تا عالم را از گسترش سلطه و نیروی شر (ارباب شن) نجات دهد. در واقع پروژه منجی سازی در طی ساخت دو فیلم به عنوان هدف مشخص شده است.

- تحریف منجی و نگار آمدی چین
- تمسخر و تحریف داستان نبی خدا (حضرت موسی (ع))
- نماد سازی های شیطان (به عنوان مثال: بز به عنوان پیشگودر فیلم دارای قد است است- بز یکی از نمادهای مقدس شیطان پرستان)
- توهین به مقدسات شیعیان با نمایش دشمن جهان و یک ضد منجی در جبهه تیک طووس (المهدی طاووس اهل الجنة)
- نمایش حیواناتی که در اسلام به نکوهش از آنان یاد شده است.
- القای جبر گرایی به مخاطب
- ترویج خشونت و بی رحمی

منجی سازی در شرق آسیا:

قوم یهود با نگرش مهبونیستی، پس از آزاد سازی از زندان در دوران گوروش کبیر تا به امروز، با استراتژی همزیستی در کنار قدرت های بزرگ جهانی و بهره مندی از قدرت و ثروت آنها به حیات خود ادامه داده است. فیلم پاندای کونگ فو کار به وضوح بیانگر انتقال مراکز مهبونیستی از آمریکا و اروپا به سمت کشور چین است. کشوری که در سالهای اخیر با توجه به افول قدرت اروپا و آمریکا به عنوان بزرگترین اقتصاد جهانی شناخته می شود.

- در ساخت این انیمیشن، دو شرکت مشهور اسرائیلی ای پی ای (ipi) و اینتل (intel) همکاری داشته اند.
- میزان سرمایه گذاری برای این انیمیشن بسیار قابل توجه است! در طول این فیلم حیواناتی به مانند خوک (نماد نجاست و بی غیرتی)، اردک و خرگوش (نماد شهوت گرایی و تکثر نسل) به چشم می خورد که نویسنده، به دنبال نمایش یک جامعه باحی گر، لیبرال و دموکراتیک است.

- در ژوئن ۲۰۱۶، محصول جدید کمپانی دریم ورکز با نام پاندای کونگ فو کار ۳ به سینمای انیمیشنی می آید.

شخصیت شناسی



فرآیند تکامل



پیامدهای مغرب



اهداف سیلیسی



توضیحات

پاندای کونگ فو کار

سال تولد

۲۰۰۸

کشور سازنده

ایالات متحده آمریکا

شرکت سازنده

Dreamworks - دریم ورکز

گرایش به مکتب

یهود و مهبونیسم

سحر و جادوگری

شیطان پرستی و کابالا

فلسفه بین ویانگ

رده سنی مخاطب

کودک و نوجوان

میزان سرمایه گذاری

۲۸۰ میلیون دلار

فروش: ۱ میلیارد و ۵۵۵ میلیون دلار

انواع محصولات تولید شده

فیلم سینمایی:
پاندای کونگ فو کار ۱ (۲۰۰۸) -
پاندای کونگ فو کار ۲ (۲۰۱۱) -
سریال های کوتاه مدت -

علل اقبال عمومی

دوبله قوی -
محتوای طنز -
نمایش سبک زندگی -
آسپای شرقی -
مبارزه طلبی -
استفاده از کونگ فو در انیمیشن -

ویژگی های ظاهری

پاندایی سیاه و سفید
رنگ که دارای چاقی
مفرط و بدنی منعطف
است و در نزد
دوستانش به عنوان
شخصیتی تنبل و
سست شناخته
میشود. اما با این وجود
پاندا دارای ویژگی
خارق العاده است که
می تواند با نیروهای
شر مبارزه کند

فرهنگ اول
موسسه فرهنگی پژوهشی
Farhangeaval.ir



پژوهش و تنظیم: موسسه فرهنگی پژوهشی فرهنگ اول
موضوع نمایشگاه: پژوهشی پیرامون شخصیت های انیمیشنی و
شرکت های رسانه ای اثرگذار در جنگ نرم علیه کودکان
تاریخ چاپ: ۱۳۹۴

آدرس الکترونیکی: www.Farhangeaval.ir
رایانامه: research@farhangeaval.ir
تلفن سفارش: ۰۹۳۷۱۱۰۴۰۷۵

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به
موسسه فرهنگی پژوهشی فرهنگ اول می باشد



توضیحات:

– تاکنون ۴۱ سریال، انیمیشن و فیلم سینمایی از سیندرلا در کشور های مختلف جهان ساخته شده است.
– شرکت والت دیزنی در سال ۲۰۱۵، فیلم سینمایی سیندرلا را به پرده سینمای جهانی آورد.

به طور کلی واژه «سیندرلا» به معنی کسی است که پس از دورانی از گمنامی و بی‌خبری نامادله، به کامیابی و سرشناسی می‌رسد.
سیندرلای داستان کمپانی والت دیزنی شخصیتی است که دوست دارد به همگان کمک کند و عشق بورزد ولی به خاطر حسادت نامادریش، مورد آزار و اذیت مداوم خانواده اش قرار می‌گیرد.
نامادری و خواهرانش به خاطر زیبایی فراوان سیندرلا به او حسادت می‌ورزند و سعی در پنهان کردن او دارند تا نتوانند با شاهزاده قفسر از دواج کنند.



شخصیت و داستان‌شناسی

فرآیند تکامل: رمان / تئاتر / سریال و انیمیشن / فیلم سینمایی

نزاع قدیمی: شرکت والت دیزنی در انیمیشن سیندرلا نیز، تاکید فراوانی بر نزاع میان گریم و موش به مانند سایر آثار مشهور انیمیشنی دارد.
در واقع نماد مهبیونیسیم جهانی (موش) در این انیمیشن، بابر خور داری از ذکاوت و هوشمندی در برابر دشمنان خود، حضور موفقیت آمیزی دارد.
نگاه آزادی خواهانه: سیندرلا در امور حکومتی جامعه، نگاه لیبرال و دموکراتیک دارد. او دوست دارد تا هر انسان و مسئولی آزاد باشد تا برای انجام وظیفه، خود تصمیم بگیرد.

مدرنیسم: سیندرلا مخالف هرگونه سنت گرایی و تفکر گذشته محور است، او معتقد است تا باید درپ ها را نسبت به جهان کشود و نباید خود را در انحصار تاریکی و تنگ نظری های عده ای از جامعه قرار داد.
عدم اعتماد به دشمن: «سیندرلا» (سال ۲۰۰۹) کارگردان به وجود نگاه همیشه دشمنانه نسبت به گریم به پر داخته و موضوع عدم اطمینان به دشمن موش را بیان می‌کند (مهبیونیسیم جهانی با اعتماد به دشمن خود، ضربه پذیر خواهد بود)



اهداف سیاسی



ویژگی های ظاهری

دختری با چهره ای زیبا و موهای طلایی رنگ که در دوران اسارتش به دست نامادریش لباس های کثیف و تحقیر آمیزی می پوشد اما با فرار سیدن زمان خوشبختی لباس های مجلل و زیبایی را برتن می‌کند.



پیامدهای مخرب

– عموما " کارتون هایی که در آنها از ازدواج و پیدا کردن فرد رویاها برای زندگی مشترک استفاده می‌شود، باعث آسیب های جنسی در سنین کم و تشویق کودک و نوجوان برای ورود به حوزه روابط نامشروع اجتماعی می شود.
– به تصویر کشیدن دختران زیبارو در کارتون ها باعث میشود تا دختران ما به دنبال حساسیت ها برای زیبا جلوه دادن خود در جامعه بروند و از قافله خودسازی و حیا و عفت اسلامی دور بمانند.
(ایجاد سواس فکری)



۱۹۵۰

سال تولد

برگرفته از داستان های نوسندره انسووی به نام شارل پرو در سال ۱۶۹۷ میلادی

والت دیزنی

شرکت سازنده

آمریکا

کشور سازنده



کودک و نوجوان

نوع ورده سنی مخاطب

عریانگرایی / تجمل گرایی / سحر و جادوگری مهبیونیسیم/ مدر نیسم

گرایش به مکتب

فروش: ۷۰۰ میلیون دلار

۱۰۰ میلیون دلار

میزان سرمایه گذاری



فهرنگ اول
موسسه فرهنگی پژوهشی
Farhangeval.ir

حق چاپ محفوظ است

پیام‌های مخرب

ایجاد شبهه در اعتقادات و منجی سازی دورغین
ترویج روحیه خشونت و پرخاشگری
ترویج بی بندوباری و خیانت عاطفی
نمایش مدل سبک زندگی غربی
ترویج علانم شیطان پرستی (حرکت دست مرد عنکبوتی در هنگام پرتاب تار)
تبدیل شدن به یک قهرمان بدون هیچ تلاش و کوششی

ویژگی‌های ظاهری

مردی جوان که لباسی به رنگ قرمز و آبی و نماد عنکبوت و تار پوشیده است
قدرت‌های مرد عنکبوتی: در مان زود هنگام زخم‌ها، قابلیت پرتاب تارهای مستحکم، واکنش‌های سریع، قدرت چسبندگی، قدرت بینایی فوق العاده



شخصیت و داستان شناسی

مرد عنکبوتی (پیتار پارکر) که در شهر نیویورک زندگی میکند، فردی دستپاچه و حواس پرت است اما از نخبه های علمی به حساب می آید. پیتار معصومیتی در چهره، دلی بی کینه و سرشار از محبت را به همراه دارد.
او در هنگام بازدید از یک آزمایشگاه بیولوژیکی، توسط یک عنکبوت که آلوده به رادیواکتیو بوده، گزیده شده و قدرت‌های خارق العاده‌ای را به دست می آورد.
او با پوشیدن لباسی مخصوص سعی دارد تا چهره‌ی واقعی خود را از مردم پنهان نگه داشته و بدین طریق از اطرافیان خود محافظت نماید.
مرد عنکبوتی، فردی است که نسبت به دنیا تمایل چندانی ندارد و به حداقل آن رضایت داده است.
او کمک به دیگران و نجات مردم را اولویت زندگی خود قرار داده و حتی گاهی این هدف، اصل زندگی اش و تشکیل دادن خانواده را تحت تاثیر قرار می دهد و باعث مشکلاتی بین او و نامزدش می شود.

فیلم‌های سینمایی

مرد عنکبوتی (۲۰۰۲)
مرد عنکبوتی ۲ (۲۰۰۳)
مرد عنکبوتی ۳ (۲۰۰۷)
مرد عنکبوتی شگفت انگیز ۱ (۲۰۱۲)
مرد عنکبوتی شگفت انگیز ۲ (۲۰۱۴)

توضیحات

— مرد عنکبوتی توسط دو خالق آن یعنی Steve Ditko و Stan Lee ساخته شده است.
Stan Lee (استن لی) که به عنوان نفر اصلی در ساخت مرد عنکبوتی به شمار می رود، از یک خانواده رومانی الاصل یهودی متولد شده است.
او هم اکنون به عنوان یکی از هنرمندان صهیونیست هالیوود شناخته می شود.
— تهیه کننده مجموعه های مرد عنکبوتی، آوی آراد (Avi Arad)، یک تاجر اسرائیلی و مدیرعامل شرکت مارول اینترتینمنت است.
— از سال ۱۹۶۲ تا به کنون، مد ها میلیون نفر داستان های مصور مرد عنکبوتی را خریداری کرده اند.
— تا به حال ۸ انیمیشن و ۴۴ بازی ویدئویی از مرد عنکبوتی تولید شده است.

اهداف سیاسی

— خداوند در آیه ۴۱ سوره عنکبوت میفرماید: (مَنْ لِّدُنِّیۤ اَنْۢ عَلٰی ذٰلِکَ دُوۡنَہٗۤ اَوَّلٰیۤ اَکْمَلُ الْخَلْقَۃَ یَتَّخِذُ بَنَیۡٓ اٰدَمَ الْاَبۡیۡوَتَ لِبَیۡتِ الْعُنۡکُبُۃِ لَوَ کَانَ یَعْلَمُوۡنَ)؛ «مَنْ اَلَّاهُ کَہٗ غَیۡرَ اِزْ خَدَّارِ اَدُوۡسۡتَانِ خُودِ گِرَفَتَنَد، مَثَلِ عَنکَبُوتِ اِست کَہٗ خَانۡہٗ اِیۡ بِرَایِ خُودِ بَنَیَادِ کَرَد وَاگر بَدَانَدَد، سَبَسۡتَ تَرِیۡنِ خَانۡہٗ هَا، خَانۡہٗ ی عَنکَبُوتِ اِست»
و در جایی دیگر از قرآن داریم: (اِنَّ کَیۡدَ الشَّیۡطٰنِ کَانَ ضَعِیۡفًا)؛ «بَہٗ دَر سَتِیۡ کَہٗ کَیۡدِ شَیۡطٰنِ ضَعِیۡفِ اِست».
شباهت میان نحوه زندگی عنکبوت و کید شیطان بسیار زیاد است، بنابراین خداوند متعال در قرآن، سرحدات هرگونه شباهت باطنی و ظاهری انسان نسبت به عنکبوت را نهی می کند.
— در سال ۲۰۰۰ میلادی پس از شکست اسرائیل از مقاومت اسلامی حزب الله لبنان و عقب نشینی آنها از مناطق جنوبی، مراسم جشنی به مناسبت پیروزی و آزادسازی آن مناطق، در ورزشگاه یکی از شهرهای جنوب لبنان برگزار شد.
در این مراسم، سید حسن نصرالله خیر کل مقاومت اسلامی حزب الله لبنان، در سخنرانی خود، جمله ای استراتژیک و مهم ایراد کرد که تیتراژ بسیاری از برنامه های مستند و خبری گردید. جمله او عبارت بود از: «وَاللّٰہُ هٰذَا الْاِسْرَآئِیۡلُ اَوۡھُنَ مِنْ بَیۡتِ الْعُنۡکُبُۃِ»؛ «بَہٗ خَدَّاءِ قَسمِ اِبنِ اِسْرَآئِیۡلِ اِزْ خَانۡہٗ ی عَنکَبُوتِ سَبَسۡتَ تَرِ اِست» این تعبیر دقیق و مهم، آینده اسرائیل را ترسیم می کرد که به زودی از هم خواهد پاشید. دو سال پس از این واقعه (۲۰۰۲ میلادی) فیلم مرد عنکبوتی به پرده سینما می آید تا قدرت عنکبوت را به جوانان نشان دهد و چهره ای صالح و منجی گونه ای را از آن به نمایش در آورد. به واقع می توان داستان صهیونیسم جهانی را در تهیه این فیلم و آن هم در چندین شماره، به وضوح مشاهده کرد.

رنگ لباس مرد عنکبوتی برگرفته از پرچم ایالات متحده آمریکا است.
در واقع قهرمان خیالی داستان برخاسته از سرزمین موعود خود است تا سلبه آمریکا و چهره سازی دروغینی را از این کشور به نمایش بگذارد.

داستان های مصور و انیمیشن های مرد عنکبوتی، با توجه به تاثیر پذیری از دوران جنگ سرد، تخریب چهره کشور روسیه به عنوان نماد دشمن متخاصم ایالات متحده آمریکا را در دستور کار خود قرار داده بودند.

در فیلم های مرد عنکبوتی ۲ و ۳، کارگردان به دنبال ایجاد ارتباط میان قهرمان خیالی و کلیسا است که اوج این موضوع را می توان در تصویر شدن پیتار پارکر از ناپاکی ها در کلیسای مسیحیان مشاهده کرد.
در واقع سازندگان به دنبال این هستند که مرد عنکبوتی را به عنوان یک فرستاده الهی نشان دهند.



Farhangeaval.ir

فہنگت اول
موسسه فرهنگی پژوهشی

گرایش به مکتب

منجی سازی، صهیونیسم، شیطان پرستی

لیبرالیسم (آزادی خواهی)

امپریالیسم (سلطه طلبی)

کشور سازنده

ایالات متحده آمریکا



سال تولد

۱۹۶۲

میزان سرمایه گذاری

۱ میلیارد دلار برای ۵ فیلم

فروش حاصله از تمامی فیلم ها:
نزدیک به ۴ میلیارد دلار

شرکت سازنده

مارول کامیکس

Marvel Comics

رده سنی مخاطب

همه سنین



ویژگی‌های ظاهری:
مردی جوان با موهایی مشکی و با شل و لباس قرمز و آبی رنگ (شبه پرچم آمریکا) و اندامی ورزیده و مستحکم از جمله قدرت‌های او: سرعت بسیار زیاد، آسیب ناپذیری، پرواز، دید X-Ray، اشعه حرارتی، تنفس متجمد کننده، دید میکروسکوپی و تلسکوپی بسیار قوی، حس بویایی، حافظه تصویری قوی، ذهنی بسیار سریع حتی سریع‌تر از کامپیوتر
سوپرمن انرژی خود را از طریق نور خورشید تأمین می‌نماید!

علل اقبال عمومی

- داستان سازی و تصویر پردازی قدرتمند
- به کارگیری صحنه‌های اکشن و مبارزه‌ای
- استفاده از جنبه‌های تخیلی
- رنگ بندی زیبا



پیامدهای مخرب

- ایجاد شبهه در اعتقادات دینی
- منجی سازی خیالی و دروغین
- ترویج خشونت و بی رحمی

کشور سازنده
آمریکا

شرکت سازنده
Time Warner
DC Comics



اهداف سیاسی

سلطه طلبی: سوپرمن موجودی فضایی است که هم اکنون به عنوان شهروند آمریکا به حساب می‌آید و در سراسر جهان به عنوان منجی بشریت شناخته میشود که قادر است هر نیرویی را در دنیا نابود کرده و سلطه آمریکا: که کشوری با شعار حقیقت و عدالت است را حفظ نماید (امپریالیسم و کاپیتالیسم) سوپرمن در ایران: سوپرمن تنها در قالب فیلم و انیمیشن در آمریکا و جهان به نمایش در نمی‌آید بلکه داستانهای مرسوم او همچنان به چاپ میرسد. در داستان‌های مرسوم سوپرمن در سال ۲۰۰۹ و در پی اتفاقات ایران (فتنه ۸۸) سوپرمن به عنوان یک ناجای آمریکایی به تهران می‌آید تا جوانان جنبش سبز را در پیروزی برابر حکومت جمهوری اسلامی ایران یاری نماید.
منجی نگری: در هفتاد و پنجمین جشن سالگرد تولد سوپرمن، یک خادم یهودی: نام: «سوپرمن» یعنی: «گال-ای» که عبری است را ترجمه نمود و اظهار داشت که به معنای مصلای خدا است. آنها به طور رسمی اعلام کردند که «سوپرمن» برگرفته از شخصیت حضرت موسی (ع) و به منزله ناجی است.

سال تولد
۱۹۳۳



توضیحات:

- داستان‌های مرسوم سوپرمن، در سال ۱۹۳۸ توسط «جری سیگل و جو شاستر» به چاپ رسیده است و اولین فیلم سینمایی آن در سال ۱۹۷۸ و با فروش ۳۰۰ میلیون دلاری به پرده سینمای جهان رفت - داستان‌های قهرمانانده سوپرمن یکی از بزرگترین: داستان‌های طنز و مرسوم در قرن ۲۰ شناخته شده است - جری سیگل و جو شاستر، از هنر مندان داستان پر داز یهودی جامعه آمریکا به حساب می‌آیند. - سیگل از خانواده‌ای لیتوانی و شاستر از خانواده‌ای کانادایی که همگان یهودی بوده‌اند، متولد شدند - در سال ۲۰۱۶، دو شخصیت معروف آمریکایی، سوپرمن و باتمن، با فیلمی به نام «باتمن و سوپرمن: طلوع عدالت» در کنار یکدیگر ایفای نقش خواهند نمود



انواع محصولات تولید شده
فیلم سینمایی -
انیمیشن -
حدود ۱۱۳ سریال انیمیشنی



شخصیت و داستان شناسی

سوپرمن منعکس کننده‌ی یک شهروند ایالات متحده آمریکا است که دارای قدرتی فرا زمینی است و نیروهای شر در برابر آن هیچ شانس پیروزی ندارد.
سوپرمن دارای خصلت‌های نیکو اخلاقی و جسمانی است و همیشه به فریاد مردم آمریکا و حتی جهان می‌رسد و آنان را از تبهکاران رهایی می‌دهد.



میزان سر ملیتمنداری
قریب ۵۰۰ میلیون دلار
میزان فروش فیلم‌ها:
۱ میلیارد و ۲۰۰ میلیون دلار

نوع ورده سبکی مخاطب
همه سنین

فرآیند تکامل:

داستان مرسوم - انیمیشن - فیلم سینمایی: تاکنون
سوپرمن (۱۹۷۸) - سوپرمن ۲ (۱۹۸۰) - سوپرمن ۳ (۱۹۸۳)
سوپرمن: بازگشت جوجو صلیح (۱۹۸۷)
بازگشت سوپرمن (۲۰۰۶) - مرد دپولادین (۲۰۱۳)



موسسه فرهنگی پژوهشی
Farhang-e-Aval

شرکت ها و مجموعه های وابسته

اچ بی او (HBO): یکی از مهم ترین و مشهور ترین شبکه های ماهواره ای است که برنامه هایی به مانند مستند، مسابقات بوکس، کمذی ایستاده، سریال های خانوادگی و... در ایالات متحده آمریکا و جهان به نمایش می گذارد. این شبکه ماهواره ای به زبان اسپانیایی هم مشغول فعالیت است. اچ بی او در سال ۱۹۸۰ شبکه سینمکس (Cinemax) را با هدف بخش آثار تلویزیونی و مستهجن و به عنوان خواهر شبکه HBO تأسیس نمود.

ترنر برادکستینگ سیستم (Turner Broadcasting System): این مجموعه تهیه کننده ی برنامه های خبری، ورزشی، سرگرمی و انیمیشن برای کودکان و جوانان است. ترنر برادکستینگ سیستم در عرصه خبری دنیا از معروف ترین هاست. شبکه خبری سی ان ان شاید نماد مشهور آنها باشد. شرکت های زیر مجموعه عبارتند از: CNN- HLN- TNT- TBS- Cartoon Network- Turner Classic Movies- TruTV- Turner Sports

وارنر برادرز (Warner Bros. Picture): این مجموعه یکی از بزرگترین سازندگان فیلم های سینمایی و خانگی دنیا است. به گونه ای که هر ساله بین ۱۸ تا ۲۲ فیلم سینمایی تولید می کند. این شرکت در سالهای ۲۰۱۲-۲۰۱۳ حدود ۵۰ سریال تلویزیونی تولید نموده است. فیلم هایی به مانند سوپر من- بت من- فلش- تیرانداز آمریکایی و... محصول این شرکت هستند. استودیوی مشهور نیولاین سینما (NEW LINE CINEMA) از تابعین این مجموعه می باشد و آثاری به مانند ارباب حلقه ها، هابیت و... توسط این استودیوی سینمایی ساخته شده است.

شرکت تایم (Times): تایم یکی از نمادهای مشهور در عرصه جهانیست. مجله های مشهوری همچون تایم، لایف (Life) و پپل (people) تنها ۳ نمونه از ۹۶ مجله ای هستند که این شرکت منتشر می کند.



ویژگی های سیاسی

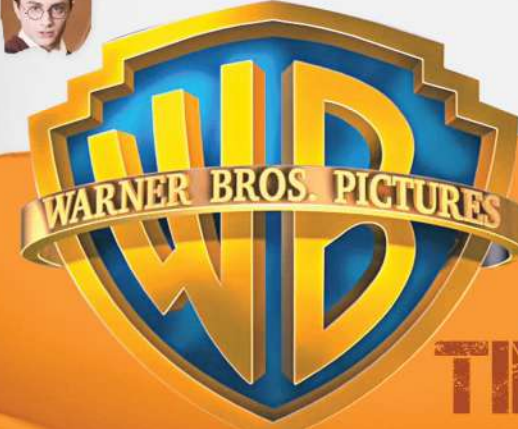
- تایم وارنر جایزه ی جوبیلی را به پاس پشتیبانی طولانی و همه جانبه از اسرائیل، از بنیامین نتانیاهو دریافت کرده است

- نزدیک به یک سوم از همه ی سرمایه گذاری های شرکت وارنر، در سرزمین های اشغالی انجام می شود و در همین راستا، همه ی سهام شرکت های اسرائیلی Ubiq و ICQ توسط این شرکت خریداری شده است. ubique Apps & Technology icq

- شبکه های خبری و مجلات تحلیلی تحت امر این شرکت، همگی به عنوان دروغ پردازان مشهور در مورد ایران و مسلمانان شناخته می شوند

آثار برگزیده

تایم وارنر محصولات سینمایی و سریالی فراوانی را از طریق شرکت "برادران وارنر"، "ترنر برادکستینگ سیستم" و "اچ بی او" به ثبت رسانده است که تعداد آنها به اعداد سه رقمی می رسد. تعدادی از آثار مشهور این شرکتها عبارتند از: ازدها وارد میشود (۱۹۷۲) - جان سخت (۱۹۹۰) - فیلم های سینمایی اسلحه مرگبار (دهه ۹۰) انقلاب ماتریکس (۲۰۰۳) - آخرین سامورایی (۲۰۰۳) - چارلی و کارخانه شکلات سازی (۲۰۰۵) - اسکندر (۲۰۰۴) - ضدایرانی (۲۰۰۶) - فیلم ضد ایرانی - مجموعه بتمن - مجموعه فیلم های هری پاتر - کارتون بن تن - کارتون های تام و جری آر گو (۲۰۱۲) - فیلم ضد ایرانی - جاذبه (۲۰۱۳) - آنابل (۲۰۱۴) - تک تیر انداز آمریکایی (۲۰۱۴) - فیلم ضد اسلامی و ایرانی (۲۰۱۴) - جنون سرعت (۲۰۱۴) و ده ها اثر دیگر



تایم وارنر

سال تأسیس:
۱۹۰۵

فشار اول
موسسه فرهنگی پژوهشی
Farhangeval.ir

مکان شرکت:
نیویورک-ایالات متحده آمریکا

تعداد کارمندان:
۲۶۰۰۰ نفر

توضیحات

- شرکت هایی به مانند AOL, Time Warner Cable, Warner Music Group در سال های ۲۰۰۴ تا ۲۰۱۴ به مالکان خصوصی و یا کمپانی های دیگر فروخته شدند

- هم اکنون مدیر عامل این غول رسانه ای، شخصی به نام "جفری بیگز" است که فارغ التحصیل رشته فلسفه از دانشگاه پیل آمریکا است.

- در سالهای گذشته، تایم وارنر برترین شرکت رسانه ای جهان بوده است، اما هم اکنون پس از شرکت های کامکست (Comcast) و شرکت دیزنی (The Walt Disney Company) به عنوان سومین مجموعه تولید کننده محتوای نمایش خانگی، خبری و فناوری ارتباطی و مخابراتی جهان شناخته می شود.



مؤسسان

برادران یهودی وارنر با ملیت لهستانی (آلبرت وارنر - هری وارنر - سم وارنر - جک وارنر) برادران وارنر در سال ۱۹۰۵ شرکت فیلم سازی خود را تأسیس کردند و در طی سال های گذشته و به فراخور قرار گرفتن سهام این مجموعه رسانه ای در دستان شرکت های دیگر آمریکایی، نام این غول رسانه تغییرات زیاد داشته ولی همگان آن را به نام تایم وارنر می شناسند

درآمدها

۲۹ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۳
تایم وارنر تنها در سال ۲۰۱۴، از شرکت برادران وارنر (Warner Bros. Picture) به میزان ۴ میلیارد دلار سود کسب کرده است.

سها مداران جنگ نرم علیه کودکان
جنگ کیهان



TOM & JERRY



پیامدهای مخرب

- ترویج خشونت و بی رحمی
- عادی سازی آزار و اذیت در جامعه
- ترویج حرص و آز در کودکان
- به نمایش در آور دن سبک مختلفی از زندگی آمریکایی

شرکت سازنده

(MGM) ام جی ام
استودیو هانا-باربارا

اهداف سیاسی

مدیریت ذهن: یهودیان به دلیل طمع زیاد در کسب ثروت و سرمایه در میان اروپاییان به لقب موش کثیف شناخته می شدند.

بنگاههای صهیونیستی هالیوود به فکر افتادند تا تنفر مردم دنیاسبت به یهود و لقب آنها را با ساخت انیمیشن هایی مانند تام و جری و میکی موس از بین ببرند، لذا شخصیت جری (موش) را به گونه ای ساختند که همیشه مستطغر به مورد آزار قرار میگیرد و با موش و ذکاوت خود از مخمصه خارج می شود. جالب است که در این انیمیشن جلایهایی کمتر سرگریه می آید نه تنها آثار اکت کنند نه نیست بلکه خنده آور است.

سگ حامی: سگ نقش سومی است که در این انیمیشن وجود دارد و همیشه از جری (موش) حمایت و دفاع می کند. سگ منعکس کننده پشتیبانی آمریکا از اسرائیل یا سرمایه و تکنولوژی یهودیان است که در تمامی حوادث به عنوان حامی رژیم غاصب صهیونیستی نقش ایفا می کند.

تعال ججهانی: در طول داستان های مختلف تام و جری، با سه نوع از برخورد میان این دو حیوان رویه رومی شویم:

- ۱- در اکثر اوقات جری بر تام پیروز شده و درس عبرت خوبی به او می دهد.
 - ۲- در قسمت های نادری از این انیمیشن، تام بر جری پیروز میشود و او را تنه میگیرد
 - ۳- در تعدادی از انیمیشن های تام و جری، موش و گربه بر اساس وجدانشان و به اقتضای محیط، با یکدیگر همکاری و مشارکت می کنند.
- در واقع سازندگان این اثر به دنبال نمایش دادن تعاملات جهانی صهیونیست ها و به خصوص اسرائیل بادشمنانشان است.

ویژگی های ظاهری

یک موش قهوه ای رنگ با ذکاوت بالا به اسم "جری" و یک گربه جوان با رنگ آبی و نادان به اسم "تام"

فرآیند تکامل

این کارتون فرآیند تکاملی ویژه ای را دنبال نمی کند ولی بر تعقیب و گریزهای موش و گربه در تمامی قسمت ها تاکید میکند. در این تعقیب و گریزها گاهی "تکنولوژی های جدید هم وارد صحنه نمایش می شود.

شخصیت و داستان شناسی

تام گربه ی نازپرورده ای است که سعی میکند با آرامش به همراه مالک خود زندگی کند ولی همواره موشی به اسم جری مزاحم او شده و برای تام در دسر ایجاد میکند در کشاکش تمامی قسمت های این کارتون و در بعضی از صحنه ها تام به موفقیت میرسد ولی این جری است که با هوشمندی و ذکاوت خود با حمایت سگ که نقش سوم را دارد، در اکثر اوقات بر تام چیره می شود.

سال تولد
۱۹۴۰

علل اقبال عمومی

به کارگیری صحنه های تند و مهیج
برخورداری از محتوایی طنز آمیز
استفاده از نزاع میان دو حیوان متضاد

نوع ورده سنی مخاطب
کودک
نوجوان

انواع محصولات تولید شده

کارتون - فیلم سینمایی
کیف - لوازم التحریر
بازی های رایانه ای
پوشاک
اسباب بازی

گرایش به مکتب
صهیونیسم
لیبرالیسم (آزادی خواهی)

شرکت ها و مجموعه های وابسته

۱- پارک ها و تفریح گاه ها: این شرکت امروزه دارای تعدادی شهر بازی (۱۴ عدد)، استراحتگاه و هتل در چندین کشور به مانند آمریکا، فرانسه، ژاپن، چین و هنگ کنگ است که به خاطر استقبال زیاد مردم از آنان، سود سرشاری نصیب کمپانی والت دیزنی می شود.



۲- استودیوهای دیزنی: استودیوی والت دیزنی پیکچرز- استودیوی انیمیشنی دیزنی- استودیوی انیمیشنی پیکسار- گروه موسیقی دیزنی- گروه تئاتر دیزنی- استودیوی کارتون دیزنی- استودیوی مارول- استودیوی طبیعت دیزنی- استودیوی ناچستون پیکچرز- میرامکس- هالیوود پیکچرز- گروه بوئنا ویستا



۳- رسانه های دیزنی:

- ای بی سی (ABC): شرکت بخش رسانه ای آمریکا (American Broadcasting Company) متعلق به شرکت والت دیزنی است. این شبکه رسانه ای از سال ۲۰۰۴ به بعد موفق شده در نظر سنجی های بینندگان رتبه های بالایی به دست بیاورد.

- ای بی سی نیوز: بخش تهیه و بخش خبری است که زیر مجموعه ABC می باشد و مالک آن شرکت والت دیزنی است.

- ای اس پی ان (ESPN): شبکه با برنامه های تفریحی و ورزشی (Entertainment and Sport Programming).

- می باشد که در سال ۱۹۷۹ ایجاد شده و ۲۴ ساعته مسابقات ورزشی متنوعی را برای ۲۰۰ کشور جهان بخش می کند.

- ای بی سی خانواده (ABC Family)

- کانال های دیزنی در سراسر جهان (Disney Channels Worldwide)



- کمپانی دیزنی اولین پول خود را در سال ۱۹۸۷ برای مصرف در پارک های تفریحی به چاپ رساند.

- کمپانی دیزنی در سال ۱۹۹۱ به عضویت میانگین صنعتی دلوونز آمریکا درآمد و در سال ۲۰۰۶، ۳۴ میلیارد دلار سود کسب کرد.

- در سال ۱۹۹۵، کمپانی دیزنی شرکت رسانه ای ABC را به مبلغ ۱۹ میلیارد دلار خریداری کرد و آن را به تصاحب خود درآورد.

- کمپانی دیزنی در سال ۲۰۰۶: استودیوی قدرتمند انیمیشن سازی پیکسار را در اختیار خود قرار داد.

- والت دیزنی و رونالد ریگان (رئیس جمهور سابق آمریکا) از دوستان قدیمی یکدیگر بودند و همگان آنها را به عنوان اعضای انجمن فراموشگرهای آمریکا می شناسند.

- در سال ۲۰۰۹، ریچ راس (Rich Ross) به عنوان مدیر شبکه های استودیوی دیزنی، انتخاب شد. او اولین مدیری بود که به صورت آشکارا، خود را به عنوان هم جنس باز معرفی نمود.



والت دیزنی

THE WALT DISNEY COMPANY

سال تأسیس:
۱۹۲۳

مکان شرکت:
کالیفرنیا، ایالات متحده آمریکا

تعداد کارمندان:
۱۲۵۰۰۰ نفر

مؤسسان:

والت دیزنی- روی الیور دیزنی



ویژگی های سیاسی

اولین شخصیت مشهور آثار والت دیزنی (میک موس) نمادی از همان یهودی سرگردان و بی کس است که مدام از سوی رقیبان قوی تر تهدید می شود و صرفاً با انکابه زیرکی و جلاکی خویش، بر تمامی دشمنان فایز می آید. امروز هم تداوم این شخصیت کارتون را در انیمیشن "تام و جری" می توان مشاهده کرد که موشی بد جنس و قریب کار با تکیه بر شیطنت ها و ناجوتمردیهایش به طرز اعجاب آوری همیشه بر گریه ای نادان و احمق پیروز می شود. موشی که نماد ذکاوت و هوشمندی یهودیان خواهد بود.

- در پارک دیزنی لند نیز که اصولاً مکانی برای تفریح خانواده ها و کودکان است؛ هر ساله مراسم جشن و تجمع همجنس بازان برگزار می شود.

در مراسمی که در ژوئن ۱۹۹۶ برگزار شد، شرکت دیزنی اجازه داد تا میکی ماوس (Mickey Mouse) و دونالد داک (Donald Duck) به صورت عاشقان همجنس باز مرد و مینی ماوس (Minnie Mouse) و دیزی داک (Daisy Duck) به عنوان عاشقان همجنس بازن به تصویر کشیده شوند.

- رابرت دی. ویلیامز، رئیس گروه کارکنان همجنس باز دیزنی، در سال ۱۹۹۷ اعلام داشت که حدود ۴۰ درصد از کارکنان این شرکت همجنس باز هستند.

- گری مارش (Gary Marsh) رئیس بخش سرگرمی کتال دیزنی، در سال ۲۰۰۸ در مورد مساله همجنس بازی گفت: "شخصیت هایی در کتال دیزنی وجود دارند که به نظر من مردم فکر خواهند کرد همجنس باز هستند."

- در سال ۱۹۹۶، "اتحادیه کاتولیک حقوق مدنی و مذهبی" اعلام نمود که هزار نوع از قانونی به مانند بایکوت محصولات دیزنی، استفاده خواهد نمود تا شرکت دیزنی را وادار نماید به جنگ خود با ارزش های دینی خاتمه دهد.

- در دسامبر ۱۹۵۰، والت دیزنی پروداکشنز و شرکت کوکا کولا برای اولین سر مایه گذاری دیزنی در تلویزیون، با یکدیگر همکاری کردند.

- فردای جون میلی سایروس (Miley Cyrus)، هانا مانتانا (Hannah Montana)، سلنا گومز (Selena Gomez)، یوناس برادرز (Jonas Brothers) که در آمریکا جزء محبوب ترین خوانندگان، بازیگران و رقاصان هستند؛ همگی در اختیار این کمپانی هالیوودی قرار دارند.

آثار برگزیده

میک موس (۱۹۲۸) - پینوکیو (۱۹۴۰) - سیندرلا (۱۹۵۰) - رابین هود (۱۹۵۲) - شیر شاه (۱۹۹۴) - مجموعه داستان اسباب بازی (۱۹۹۵ تا ۲۰۱۰) - زندگی یک حشره (۱۹۹۸) - کارخانه هیولاها (۲۰۰۱) - در جستجوی نمو (۲۰۰۳) - شگفت انگیزان (۲۰۰۴) - ماشین ها (۲۰۱۱ - ۲۰۰۶) - راتاتوی (۲۰۰۷) - وال ای (۲۰۰۸) - شجاع (۲۰۱۲) - دیناسور خوب (۲۰۱۴) - درون بیرون (۲۰۱۵) - در جستجوی دوری (۲۰۱۵) و ده ها اثر دیگر

درآمدها

این شرکت تنها در سال ۲۰۱۳، به خاطر فروش انیمیشن ها، فیلمهای سینمایی و استفاده مردم از پارک های تفریحی دیزنی، به میزان ۴.۵ میلیارد دلار درآمد کسب نمود.

سیدالانجنگ، مجله علمی-تخصصی
چنگ