

Гендерные стереотипы в современной мультипликации

Научный руководитель – Зубова Оксана Геннадьевна

Потехина Маргарита Сергеевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра социальных технологий, Москва, Russia

E-mail: morja2104@yandex.ru

От женщин и мужчин, девочек и мальчиков ожидается разное поведение, которому они учатся в своем социокультурном контексте, поскольку для каждого пола существуют свои специфические ожидания. Как писалось ранее, одним из способов "обучения" соответствующему гендерному поведению с детства являются мультфильмы, которые иногда очень четко показывают это разделение между женщинами и мужчинами, воспроизводя доминирующие гендерные идеологии. Это хорошо видно при анализе старого фильма, который показал четкое воспроизведение традиционных гендерных стереотипов. В то время как в современном фильме наблюдаются попытки устранить традиционные патриархальные стереотипы путем появления прогрессивных гендерных представлений, которые отражают женский вымышленный персонаж. Это, однако, не нарушает традиционную женскую фигуру, которая условно ассоциируется с добротой и милостью женского персонажа. Когда речь заходит о манере говорить, мужские вымышленные персонажи в двух фильмах используют как "женскую", так и "мужскую" манеру речи [5].

В современном мире через мультфильмы происходит первичное знакомства ребенка с достижениями мировой культуры - музыкой, известными сюжетами, основными драматическими принципами и т.д. мультфильмы дают понимание ребенку о добре и зле, драматургии цвета и света, нравственности, все это заключается в героях картин. Ребенок получает первые, довольно стойкие, основы этических и нравственных понятий. Актуальность темы обусловлена тем, что анимационное произведение — не только и не столько носитель информации об окружающем мире, но и сильнейший инструмент формирования мировоззрения. Неуправляемый процесс выбора и просмотра мультфильмов детьми требует социологического осмысления, определения факторов, влияющих на этот процесс, и разработки социальных технологий управления этим процессом. Сегодня всё усложняется с развитием компьютерной графики, так как анимация становится более реалистичной, особенно это касается представление человека. Кроме того, в век господства визуальных медиа мультипликация является одним из доступных ресурсов, доносящих до ребенка знания о современном мире, установки на взаимодействие с другими людьми. В связи с этим немаловажны вопросы о трансляции мультфильмами идей, способствующих воспроизводству дискриминации, или даже превращение самого мультфильма в ее орудие. [4]

Стереотипы процветают в СМИ и повседневной жизни; остается открытым вопрос: изображают ли СМИ реальную версию мужчин и женщин. Гендерные стереотипы — это практика приписывания отдельной личности определенных атрибутов, характеристик или ролей исключительно на основании ее или его принадлежности к социальной группе женщин или мужчин. Например, специфические мужские качества — это любые характеристики, относящиеся к мужественности, такие как смелость, лидерство и напористость. Как потребители, общественность должна быть осведомлена о том, какое влияние оказывает транслируемая информация в медиапространстве. [3]

Важной областью исследования является выяснение того, меняется ли восприятие участников в зависимости от того, как визуально представлен персонаж. В исследовании 2022 года две группы людей смотрели одно и то же видео с ребенком, реагирующим на одни и те же стимулы, но одной группе сказали, что ребенок женского пола, а другой группе сказали, что ребенок мужского пола, что привело к различному восприятию. Это говорит о том, что эмоциональная реакция людей меняется в зависимости от гендерного атрибута персонажа. [2]

Результаты исследования, основанного на анализе российских мультсериалов, подтвердили наличие стереотипов о внешности в современной отечественной мультипликации, ориентированной на детей. Пол является характеристикой, которая связана с идентификацией человека, поэтому персонажи, отнесенные к определенному полу, имеют стереотипные представления, которые выражаются через движения, одежду, волосы и цвета, все это хорошо видно в таких мультсериалах, как: «Смешарики», «Барбоскины», «Фиксики» [1].

Таким образом, изменение ролей мужчин и женщин в обществе должно влиять и на стереотипы в обществе. Именно это и было отмечено в многочисленных исследованиях и метаанализах, основанных на анкетах, посвященных имплицитным и эксплицитным установкам. Продукты культуры, такие как фильмы и мультфильмы, могут дополнить индивидуальное восприятие и дать более полное представление о том, как гендерные стереотипы преобладают в обществе, тем более что они не существуют независимо друг от друга. На восприятие и принятие индивидом стереотипа в свою схему влияет его опыт - в том числе опыт, сформированный средствами массовой информации - в то время как медиапродукты, создаваемые культурой, в конечном итоге являются продуктами тех же представлений, которые имеют индивиды. Следовательно, как индивидуальные установки, так и культурные продукты являются подходящими источниками для изучения эволюции гендерных стереотипов в обществе и должны дополнять друг друга.

Источники и литература

- 1) Глухова М. Е. Стереотипы внешности в современной детской российской анимации // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. 2018. Т. 11. Вып. 1. С. 128–141.
- 2) Araujo, Victor et al. Can gender categorization influence the perception of animated virtual humans? ArXiv abs/2208.02386 2022.
- 3) Kumar AM, Goh JYQ, Tan THH, Siew CSQ. Gender Stereotypes in Hollywood Movies and Their Evolution over Time: Insights from Network Analysis. Big Data and Cognitive Computing. 2022.
- 4) Shehata, Sarah. Breaking Stereotypes: A Multimodal Analysis of the Representation of the Female Lead in the Animation Movie Brave. 2020.
- 5) Tsotsou, Victoria and Anastasia G. Stamou. "Sociolinguistic representations of Gender in Children's Cartoon Movies in the past and the Present." 2018.