

ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის
სახელმწიფო უნივერსიტეტი

მარი მაჭარაშვილი

დისნეი, როგორც კულტურული იმპერიალიზმი და
იდეოლოგიური გადანაცვლების აღქმა დისნეის პროდუქციაში

მასობრივი კომუნიკაციის და მედიის კვლევები

სამაგისტრო ნაშრომი შესრულებულია მასობრივი კომუნიკაციისა და
მედიის კვლევების მაგისტრის აკადემიური ხარისხის მოსაპოვებლად

ხელმძღვანელი: ხათუნა მათაშვილი,
თსუ ასოცირებული პროფესორი, აკადემიური დოქტორი მასობრივ კომუნიკაციებში

თბილისი, 2019

ანოტაცია

ეყრდნობა რა თეორიული წყაროების მიმოხილვას, უოლტ დისნეი პროდაქშნზ-ის სამი სრულმეტრაჟიანი ანიმაციური ფილმის სტრუქტურალისტურ (სინტაგმურ) ანალიზსა და 12 რესპონდენტის ნახევრად სტრუქტურირებულ ინტერვიუს ანალიზს, მაგისტრის წოდების მოსაპოვებლად წარდგენილი საკვალიფიკაციო ნაშრომი შეისწავლის და აანალიზებს იდენტობითი კულტურების, კერძოდ ფემინისტური კულტურის, გამოვლინებებს გლობალურ კულტურულ ინდუსტრიაში და ამ იდეოლოგიური გადანაცვლების აღქმას ქართულ საზოგადოებაში. კვლევის ძირითად მიგნებებს წარმოადგენს: 1. უოლტ დისნეის ანიმაციური ფილმები 15-24 წლის ასაკობრივი ჯგუფის ქართველი მომხმარებლებისთვის ბუნებრივი გარემოს ნაწილია და ანიმაციები მათთვის არ ასოცირდება ამერიკანიზაციის ტენდენციასთან; 2. დისნეის ანიმაციებში ბედნიერი დასასრული მთავარი გმირების (პრინცესების/დედოფლების) ქორწინებასთან არ იგივდება. 3. საკვლევ ანიმაციებში გოგონები/ქალები მთავარი პერსონაჟები არიან, ისინი სიძლიერესთან და სიმამაცესთან ასოცირდებიან და ამიტომაც არიან გმირები და არა ჯილდო ან ობიექტები.

სამაგისტრო ნაშრომში იდეოლოგიზებული გადანაცვლების სურათის საჩვენებლად განხილულია დისნეს სრულმეტრაჟიანი სამი ანიმაცია - „მამაცი“, „გაყინული“ და „მონა“.

ABSTRACT

Disney as a Cultural Imperialism and Ideological Shift in Disney Productions

Author: Mari Matcharashvili

Based on the review of theoretical sources, structuralist (syntagmatic) analysis of three full-footaged animation films by Walt Disney Productions and analysis of half-structured interviews with respondents, the MA Thesis examines and analyzes impact of identity cultures, namely feminist ideological culture, on the global cultural industry and perceptions of this ideological shift in Georgian society. The main findings are discovered as following:

1. Walt Disney's Animated Movies are the part of the natural environment for Georgians aged 15-24 and animations are not associated with the trend of Americanization for them;
2. A happy ending in Disney Movies is not associated with the marriage of the main characters (princesses / queens).
3. Girls / women in the animations we have researched are main characters, associated with strength and courage, and that's why they are heroes and neither prizes nor objects.

To illustrate a picture of the ideologic shift in MA Thesis, we overview three full-footaged animation films of Disney - "Brave", "Frozen" and "Moana".

შინაარსი

ანოტაცია -----	2
შესავალი -----	5
კვლევის საგანი და ობიექტები -----	7
1.ლიტერატურის მიმოხილვა და თეორიული არგუმენტები-----	9
§1.1 კულტურული იმპერიალიზმი და დასავლური ღირებულებები -----	9
§1.2 უოლტ დისნეი - გზა ლოკალური კინოინდუსტრიული სტუდიიდან გლობალურ კულტურამდე-----	10
§1.3 დისნეი - ამერიკანიზაციიდან გლობალიზაციამდე-----	16
§ 1.4 კულტურული იმპერიალიზმი იდეოლოგიური კრიტიციზმის პრიზმაში--	18
2.კვლევის მეთოდოლოგია და კვლევის დიზაინი-----	22
§2.1 როგორ აღიქვამს ქართველი მომხმარებელი დისნეის იდეოლოგიას-----	22
§2.2 პანელური დისკუსიის შედეგები-----	34
3.კვლევის შედეგები და მათი განხილვა-----	39
4.დასკვნა-----	50
5.გამოყენებული ლიტერატურა-----	51

შესავალი

საკითხი, რომელიც ჩვენი (ჩემი) კვლევის ფოკუსში მოვაქციე: რამდენად და როგორ ასახავს გლობალური კულტურული წარმოება (უოლტ დისნეის მაგალითზე) იდენტობითი კულტურების პრიორეტიზაციას, - თავის თავში მოიცავს თანამედროვე მედია და კულტურული კვლევების რამდენიმე მეინსტრიმულ მიმართულებას, კერძოდ:

- (1) თანამედროვე კულტურული ველის (მათ შორის - მედიური ველის) გლობალისტური ტენდენციები და გლობალიზაციის გამოვლინებები ცალკეული ქვეყნისა თუ ქვეყნების კულტურაში;
- (2) ტექსტის განვითარების ტენდენციები და ამ ტენდენციების გამოვლინებები ე.წ. „ჯადოსნურ“ პროდუქციაში (ზღაპრების ანიმირებული ვერსიები ან ორიგინალური ზღაპრის მსგავსი ნარატივები);
- (3) „დასავლური ღირებულებების“, ამერიკანისტული გავლენების ექსპოზიციის სიმკვეთრე და ინტენსივობა აუდიტორიის აღქმაში.

პირველი მიმართულების წარმოსაჩენად ჩვენ კვლევაში ვეხებით საკუთრივ ამ ცნებებისა და კონსტრუქტების დეფინიციებს და მათ ინტერპრეტაციებს სხვადასხვა მეცნიერების ნაშრომებში, რომლებმაც თავიანთი წვლილი შეიტანეს კულტურული იმპერიალიზმის არა მხოლოდ ფენომენის, არამედ მისი ცალკეული შემადგენელი კომპონენტების იდენტიფიცირებასა და გამოკვეთაში. გლობალიზაციის ფენომენი მედიასა და კულტურაში მრავალგანზომილებიანია, გლობალურ პროდუქციას განეკუთვნებიან ის მედიური და კულტურული პროდუქტები, რომლებიც ერთ ქვეყანაში, ერთ კულტურაში იქმნებიან, და შემდეგ ამ ქვეყნისა და კულტურის დომინაციის შესაბამისად ვრცელდებიან სხვა

ქვეყნებში - ან ორიგინალური (შეუცვლელი, მხოლოდ თარგმნილი) სახით, ან ადგილობრივ კულტურასთან ადაპტირებული ვარიანტი სახით (ე.წ.

„გლოკალიზაციის“ ფენომენი). ჩვენს კვლევაში ჩვენ ამ პროდუქციის პირველ ვარიანტს განვიხილავთ. გლობალიზებული თუ გლობალისტური კულტურა ყოველთვის ასახავს მისი მწარმოებლის (რაც ხშირ შემთხვევაში უთანაბრდება გაბატონებულ პოლიტიკურ დისკურსს) ინტერესებს და ძირითადად იდენტობითი კულტურების ამა თუ იმ მიმართულების პრიორეტიზაციას გამოხატავს. მათ შორის - ფემინისტური დისკურსისაც.

მეორე მიმართულება მოიცავს ტექსტის განვითარების ტენდენციებს თანამედროვე გლობალისტურ სამყაროში. თუმცა ლიტერატურის მიმოხილვისა და მეთოდურ ნაწილში ტექსტის კვლევა არ ეყრდნობა მხოლოდ გლობალისტურ ტენდენციებს, არამედ - მეოცე საუკუნეში დაწყებულ ტექსტის სტრუქტურალისტურ-სემიოლოგიური ანალიზზე დაფუძნებულ ხედვას (ვლადიმირ პროპი, ჯენის რედუეი), რომლის თანახმადაც ე.წ. „პატერნიზებული“ ტექსტის მორფოლოგია განსაზღვრულ კანონზომიერებებს ემორჩილება. ჩვენი ინტერესის საგანი ამ კვლევაში იყო, დაგვედგინა, რამდენად ზემოქმედებდა პროპისეულ სინტაგმებზე („ფუნქციებზე“) იდეოლოგიური კრიტიციზმი.

მესამე ნაწილი უშუალოდ უკავშირდებოდა დისნეის პროდუქციის, მათ შორის - მისი ფემინიზებული ნარატივის აღქმას ქართულ საზოგადოებაში: რამდენად და როგორ აღიქვამს იგი დისნეის იდეოლოგიას, მის ღირებულებრივ დატვირთვას და ა. შ.

კვლევის საგანი და ობიექტები

ანიმაცია „მამაცის“ სიუჟეტი შოტლანდიის მაღალმთიანეთში ვითარდება, რომელიც ეფუძნება პრინცესა მერიდასა და დედოფალ ელინორის ურთიერთობას. პრინცესა მერიდა ეწინააღმდეგება დედის სურვილს დაქორწინების თაობაზე და ის დამოუკიდებლობას ამჯობინებს. ფილმის კრიტიკოსი Brian Eggert-ი დისნეის ანიმაციის განხილვისას აღნიშნავს, რომ დისნეი (პიქსარი) ზუსტად აღწერს შოტლანდიის ტრადიციებს, რაც სხვა სტუდიების შემთხვევაში არ ხდება. კრიტიკოსი დასძენს, რომ ანიმაციაში ყველაზე მნიშვნელოვანი არა პრინცესასა და პრინცის, არამედ მერიდასა და დედის ურთიერთობაა.

ანიმაციურ ფილმებში ნაკლებად გვხვდება ქალი/გოგო მთავარი პერსონაჟი და ასევე, იშვიათად ვხვდებით ამბავს დედა-შვილის კავშირის აღდგენის შესახებ. ელინორის დათვად გადაქცევაც ერთგვარი კომედიის ნაწილია, როცა ის უხერხულად გრძნობს თავს დათვის სხეულში, თუმცა აღსანიშნავია, რომ დედა დათვად ქცეულიც კი თვალებით ყოველთვის ქალიშვილს ეძებს.

მერიდა ხდება იშვიათი სახის გმირი, რომელიც შეიძლება ითქვას გაკვეთილს ასწავლის მაყურებელს, რომ ხშირად წესების დარღვევაც კარგია და თითოეული ჩვენგანი პასუხისმგებლობას ვიღებთ საკუთარ ქმედებებზე. Brian Eggert-ი ამბობს, რომ აქამდე დისნეის ანიმაციები მსგავსი გზავნილებით არ გამოირჩეოდა.

ფემინისტურ ნარატივს მიყვება დისნეის ანიმაცია „გაყინულის“ განხილვაში ჰონგ კონგის უნივერსიტეტის სტუდენტი Demi Wu, რომელიც ანიმაციას მის ორ მთავარი პერსონაჟზე დაყრდნობით (ანა, ელზა) შეისწავლის. დედოფალ ელზას სასიყვარულო ურთიერთობა არავისთან აქვს, თუმცა მის და ანას პრინცი მოეწონება და დაქორწინებას გადაწყვეტს. ელზა დის გადაწყვეტილებით უკმაყოფილოა.

„გაყინული“ ცდილობს დაარღვიოს მამრობითი სქესის დომინანტობა და გვიჩვენოს ანიმაციის ბედნიერი დასასრული მთავარი გმირის დაქორწინების გარეშე. მიუხედავად ამისა, კვლევაში ავტორი აღნიშნავს, რომ ანიმაცია მაინც მიყვება ტრადიციული გენდერის ხაზს, მაშინ როცა ანიმაციის ერთ-ერთი პერსონაჟი, პრინცესა ანა მამაკაცზე/მამაკაცებზე ხდება დამოკიდებული. მაგალითად, მოგზაურობის ეპიზოდში, როცა ის დახმარებას კრისტოფს თხოვს. ასევე, ერენდელს (სამეფოს) სამართავად პრინც ჰანს უტოვებს.

მეორე მხრივ, ფემინიზმისა და მამრობითი სქესის დომინირების მცდელობის იდეოლოგიამ შესაძლოა აუდიტორიას აზრი შეუცვალოს, სოციალური ნორმებისა და ღირებულებების შესახებ.

დისნეის ანიმაცია „მოანა“ კი ეწინააღმდეგება სოციალურ და კულტურულ ნორმებს და ქალს წარმოგვიდგენს, როგორც ინდივიდუალურობისა და სიმბოლის სიმბოლოს. ანიმაციის კრიტიკულ ანალიზში, Samantha Castro აღნიშნავს, რომ დისნეიმ შეძლო და გვიჩვენა იმ კულტურების გაცნობა, რომლებიც საზოგადოების ცნობიერებიდან ნელ-ნელა ქრება.

ანიმაცია „მოანა“ არ გავს დისნეის ტრადიციულ ანიმაციებს, შესაბამისად ის მთლიანად არღვევს ჰეგემონობის თეორიას. დისნეის მთავარ პერსონაჟს, როგორც ქალს შეზღუდვებს არ უწესებენ, ამიტომაც მოანა გვევლინება, როგორც კუნძულის მომავალი ბელადი. ამით ანიმაცია უპირისპირდება პატრიარქარულ წყობას და ქალს აკისრებს „კაცის როლს“.

რა თქმა უნდა, ანიმაცია არღვევს გენდერულ სტერეოტიპებს. ერთ-ერთ ეპიზოდში, როცა მათი მოანას პრინცესას უწოდებს, მთავარი გმირი აღნიშნულ ტიტულს უარყოფს და აცხადებს, რომ ის არა პრინცესა, არამედ ბელადია.

ლიტერატურის მიმოხილვა და თეორიული არგუმენტები

კულტურული იმპერიალიზმი და დასავლური ღირებულებები

გლობალური კომუნიკაციის კონსტრუქტში შემავალი ცნებების, თემებისა და საკითხების უმრავლესობა პირდაპირ ან ირიბად სულ უფრო მეტად ებმის „კულტურული იმპერიალიზმის“ კონსტრუქტს და სულ უფრო ნაკლებად მოიხსენიება როგორც „მედია იმპერიალიზმის“ ელემენტები ან კომპონენტები. ორივე კონცეფცია გულისხმობს განსაზღვრული პოლიტიკური და კულტურული ძალის დომინირების მიზანმიმართულ მცდელობას, სხვათა კულტურულ სივრცეში შეიჭრას ან მისთვის უცხო მიკრო კულტურულ პარადიგმებს ძირი გამოუთხაროს. ეს კონცეფცია ემყარება განსაზღვრულ კულტურულ ან იდეოლოგიურ მოდელს, რომელიც გადაიცემა და რომელიც ხშირად ინტერპრეტირდება ტერმინებით „დასავლური ღირებულებები“, განსაკუთრებით ინდივიდუალიზმის, სეკულარიზმისა და მატერიალიზმის სახით. მას აქვს, როგორც პოლიტიკური, ასევე კულტურული შინაარსი, თუმცა პირველადი მნიშვნელობით იგი არსებითად წარმოადგენს ამერიკული კაპიტალიზმის გლობალური პროექტისადმი დაქვემდებარებას. (შილერი, Schiller 1969).

კრიტიკული თეორეტიკოსები ყოველთვის არ ეთანხმებიან ერთმანეთს იმ მოსაზრებაში, რა უფრო მთავარია - გლობალური საბაზრო კონტროლის ეკონომიკური მიზნები თუ „ვესტერნიზაციისა“ და ანტიკომუნიზმის კულტურული და პოლიტიკური მიზნები; თუმცა ეს ორი ასპექტი მჭიდროდ არის გადაჯაჭვული ერთმანეთთან. პოლიტეკონომიის თეორეტიკოსები ხაზგასმით აღნიშნავენ გლობალური მედიაბაზრების ეკონომიკურ დინამიკას, რომლებსაც, ისინი ფაქტობრივად, „ბრმად“ აყალიბებენ მედია საქონლის ნაკადების შექმნის თვალსაზრისით. გასაკვირი არ არის, რომ ამგვარი დინამიკა ხელს უწყობს

თავისუფალი ბაზრის მოდელის ჩამოყალიბებას და - საბოლოოდ, - დასავლური კაპიტალიზმის განვითარებას. გლობალური მედია იმპერიალიზმის კრიტიკოსებს უპირისპირდება თავისუფალი ბაზრის მომხრეების ან უბრალოდ პრაგმატიკოსების საკმაოდ ჭრელი, შერეული ჯგუფი, რომლებსაც ნაკადების დისბალანსი მედია ბაზრის ნორმალური ნიშან-თვისებაა, რომლებსაც მიაჩნიათ, რომ გლობალიზაცია ყველასთვის ხელსაყრელია და არა - მაინცადამაინც პრობლემური (მაგალითად, პული, Pool, 1974; ჰოსკინსი და მაირუსი, Hoskins and Mirus, 1988; ნოემი, Noam, 1991; უაილდმენი, Wildman, 1991).

ბოლოდროინდელ კულტურის კვლევებში, განსაკუთრებით ყოველდღიურ ეთნოგრაფიულ აღწერილობებში, კარგად ჩანს ახალი აუდიტორიის ქცევა, რასაც Nigel Thrift უწოდებდა „რბილ კაპიტალიზმს“. ეს უკანასკნელი (Thrift, 1997) ხასიათდება სამი თვისებით: ცოდნის მობილიზება, რათა შექმნა უფრო ემპათიური პროდუქტი; გაზარდო ფოკუსირება თანადაფინანსებაზე და შექმნა ახალი სივრცე, ფიქრისა და გამოგონებისთვის. ამ კონტექსტში კულტურული ანალიზი შეიძლება განვიხილოთ, როგორც კიდევ ერთი ინსტრუმენტული მოდელი, რომელიც იღებს სარგებელს მომხმარებლის ჩართულობით. ეთნოლოგიაში ცნება „ორმაგი“ კულტურული ანალიზი კარგი მაგალითია იმისა, რომ გამოიყოს სპეციფიკური უნარები კულტურის ანალიზთან შერწყმით და გარემოებებისა და კონტექსტის გათვალისწინებით. (Damsholt, 2011: 58)

უოლტ დისნეი - გზა ლოკალური კინოინდუსტრიული სტუდიიდან გლობალურ კულტურამდე

დისნეის სტუდია კალიფორნიაში 1923 წელს დაარსდა და გახდა კინო ინდუსტრიის ნაწილი. გამომდინარე იქედან, რომ სტუდია არ ფლობდა კინოთეატრებს, დისნეი ეროვნულ და საერთაშორისო დონეზე 50-იან და 90-იან წლებში გამოჩნდა. მიუხედავად ამისა, დისნეიმ წარმატება მოიპოვა ეკონომიკასა და კულტურის სფეროში, რაც მნიშვნელოვანია გასართობი პროდუქტის შესაქმნელად.

20-იანი წლებიდან დისნეის სტუდიამ დაიწყო ანიმაციური ფილმების შექმნა, რამაც საერთაშორისო დონეზე მოუტანა წარმატება, ასევე წარმატებული გამოდგა „საყვარელი“ პერსონაჟების შექმნა, როგორც არის „მიკი მაუსი“ და რა თქმა უნდა ახალი ტექნოლოგიების გამოყენებით ხვეწავდნენ ანიმაციური ფილმების ხმასა თუ ფერს. დისნეის პირველი ფერადი ანიმაციურ ფილმი „ყვავილები და ხეები“ იყო, რომელიც 1932 წელს შეიქმნა. სწორედ ზემოთაღნიშნულ ანიმაციაში გამოყენებული ნათელი ფერების გამო დისნეიმ პირველი ოსკარი აიღო. (Steven Watts, *The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life*, Boston, Houghton Mifflin, 1997, p. 64.). 1937 წლიდან დისნეი გადავიდა წარმოების ახალ ეტაპზე და დაიწყო გრძელმეტრაჟიანი ანიმაციური ფილმების შექმნა. ამას მოჰყვა ქსელის გაფართოება და 1999 წლისთვის დისნეი 747 ცენტრს ფლობდა. გარდა ამისა შეიქმნა „მიკი მაუსის კლუბი“, სადაც ბავშვები ერთად იკრიბებოდნენ და დისნეის ანიმაციურ ფილმებს უყურებდნენ.

დისნეიმთავის შემოქმედებაში ერთ-ერთი გადამწყვეტი ნაბიჯი 1954-1955 წლებში გადადგა, როცა კომპანია ფეხის მოკიდებას ცდილობდა კინოთეატრებასა და ტელევიზიებში. უოლტ დისნეი ტელევიზიის პროდიუსერებს მოუწოდებდა გაეჟღერებინათ იდეა დისლეილენდის პარკის მშენებლობისა და თანხის შეგროვების შესახებ. საბოლოოდ, სატელევიზიო პროგრამისთვის მან ტელეკომპანია ABC - ის პარკის 35%-იანი აქცია შესთავაზა. ამდენად, წარმატებულმა პროგრამამ ხელი შეუწყო დისლეილენდის პოპულარიზაციას. (Douglas Gomery, *The Hollywood Studio System: a History*, London, British Film Institute, 2005, p. 265)

სიანმდვილეში დისნეი წარმოადგენს ნარატიულ წარმოსახვით სამყაროს, ქმნის გასართობ ინდუსტრიას სიმბოლოების მეშვეობით, რომლებიც გამიზნულად ფესვს იდგამენ ადამიანების ყოველდღიურ ცხოვრებაში ტრანსნაციონალურ დონეზე. საკუთარი შექმნილი სტრუქტურებით ხელს უწყობენ პრაქტიკული ცოდნისა და ქცევის ჩამოყალიბებას. სოციალურ-ეკონომიკური უწყვეტობის განსაზღვრით ისინი კარნახობენ ქმედებებისა და ორიენტირებული არჩევანისკენ შეზღუდვების გარეშე.

(Fernand Braudel, *Grammaire des civilisations*, Paris, Arthaud-Flammarion, 1987, pp. 47, 50, 54). გამოყოფენ შეტყობინების გაგზავნის ორ მოდელს. პირველ რიგში, კომპანია ქმნის კოლექტიურ წარმომადგენლობას თავისი აუდიო-ვიზუალური შინაარსის საშუალებით. ანიმაციური ფილმების სიმბოლოები, მათი ქმედება და შინაარსი მაყურებელს მგრძნობიარეს ხდის. 20-იანი წლების დასაწყისში დისნეი მაყურებელს სთავაზობდა ახალგაზრდა პერსონაჟებს, ვისი ცხოვრებაც მხოლოდ თამაშითა და გართობით შემოიფარგლებოდა. ზოგიერთი მკვლევარი მიიჩნევს, რომ ნარატივების შექმნით დისნეიმ ხელი შეუწყო ახალგაზრდებში დღევანდელი კულტურის ჩამოყალიბებას. (Brode Douglas, *From Walt to Woodstock: How Disney Created the Counterculture*, Austin, University of Texas Press, 2004.) ახალი ნარატივების ჩამოყალიბებით დისნეი უბიძგებს საზოგადოებას იმ ქმედებებისკენ და გასართობი აქტიობისკენ, რომლებსაც მანამდე არ აკეთებდნენ. მაგალითად, 2010 წელს პარიზის დისლეილენდს 15 მილიონი დამსვენებელი ესტუმრა, რაც მაღალია სხვა წლებთან შედარებით. მანამდე ამ სტილის გასართობი აქტიობა ევროპელებში არ იყო პოპულარული. ამგვარად, დისნეის კულტურა აყალიბებს ახალ ჩვევებს წარმოსახვითი სამყაროს მეშვეობით.

დისნეის შემოქმედებაში წარმატებასთან ერთად კრიზისული ეტაპებიც იყო. კომპანიამ ორი ძირითადი შემოქმედებითი კრიზისი განიცადა, რომელიც გავლენას ახდენს მის სამომავლო პროდუქციაზე. უოლტ დისნეის გარდაცვალების შემდეგ კომპანიამ მუშაობა განაგრძო იგივე პრინციპით და არანაირი სიახლით. ანიმაციური ფილმის *Tron* (1982) წარუმატებლობა გამოიწვია მხოლოდ პარკების თემაზე კონცენტრაციამ. მეორე წარუმატებლობის ხანა 90-იანების დასასრულს იყო, როცა უზარმაზარი ფინანსური დანაკარგი დაფიქსირდა. „კარიბის ზღვის მეკობრეების“ სამი ეპიზოდის წარმატება მალევე შეიცვალა მაყურებლის იმედგაცრუებით *Pearl Harbor*-ის გამოშვების შემდეგ.

დისნეიმ რამდენიმე თაობისთვის მაინც შეინარჩუნა მონოპოლური პოზიცია. თუმცა 21-ე საუკუნის დასაწყისში ახალი ტექნოლოგიების განვითარებასთან ერთად

დისნეის იდუსტრიამ დაკარგა ის შემოქმედებითი სული, რომელიც მას ახასიათებდა. ანიმაციები გახდა ძველი და უგემოვნო. ამ პერიოდში პატარა კომპანიებმა, როგორებიც არიან DreamWorks, Pixar და Blue Sky მოიპოვეს წარმატება ინოვაციური ფილმების წყალობით და მაყურებელს ახალი პერსონაჟები შესთავაზეს. დისნეიმ კი დაკარგული რეპუტაციის აღსადგენად შეიძინა კომპანია “Marvel”, რომლის გმირებიც არიან „ადამიანი ობობა“, „X-Men“ და ა.შ.

მას შემდეგ, რაც 1920-იან წლებში დისნეის კომპანია დაარსდა, ის გახდა პოპულარული კულტურა ბავშვებისა და ოჯახებისთვის (Gabler 586). დისნეის ფილმებში ამერიკელი პერსონაჟების წარმოჩენა და ამავდროულად ღირებულებების გაძლიერება ნერგავს ბავშვებში სამომხმარებლო ჩვევებს. კერძოდ, დისნეის ანიმაციურ ფილმებში ნაცნობი პერსონაჟებით ისეთი თემების წარმოჩენა მუდმივად ხდება, როგორცაა ინდივიდუალიზმი, თავისუფლება, ამერიკის „თეთრი საშუალო კლასი“ (Bryman 56; Giroux 47; Kasturi 44) ბავშვებისთვის განკუთვნილი დისნეის ბევრი ფილმი დაგმეს იმის გამო, რომ ისინი წარმოაჩენდნენ აშშ-ის კულტურული ძალაუფლების სპეციფიკურ ფორმებსა და ჰეგემონიას მთელს მსოფლიოში კულტურული იმპერიალიზმის საშუალებით. მაგალითად, დისნეის ფილმებში პერსონაჟები აშშ-ს დედამიწაზე ყველაზე ბედნიერ ადგილად აშენებენ და უხსნიან ბავშვებს როგორები შეიძლება გახდნენ ისინი თუ ააშენებენ ბავშვების სამყაროს ისეთ სოციალურ გარემოში, როგორიც აშშ-ია. (Best and Lowney 441; Giroux 45).

დისნეი აგრძელებს ძიებებს და ქმნის ტექსტებს, რომლებიც თანამედროვე დისკურსთან და თანამედროვე ცხოვრებასთან არიან ჰარმონიზებული. ანიმაცია „მამაცი“ უოლტ დისნეის შვილობილ კომპანია „პიქსარს“ ეკუთვნის, რომელიც 2012 წელს გამოქვეყნდა. აღსანიშნავია, რომ ანიმაცია „პიქსარის“ პირველი ფილმია, სადაც მთავარი პერსონაჟი გოგოა, ამასთანავე პირველად სტუდიის ისტორიაში ანიმაციის

ერთ-ერთი რეჟისორი ქალია - ბრენდა ჩაპმენი. როგორც რეჟისორი აღნიშნავს, „მამაცის“ ინსპირაცია მისი და მისი ქალიშვილის ურთიერთობა გახდა.

ანიმაცია „მამაცის“ საერთო ბიუჯეტი \$185 მილიონს შეადგენს, ხოლო მსოფლიო მასშტაბით დისნეის ანიმაციამ \$540.4 მილიონი გამოიმუშავა, აქედან ჩრდილოეთ ამერიკის კონო-თეატრებიდან შემოსული თანხა \$237,283,207 მილიონს შეადგენს. არგენტინა, ბულგარეთი, ეგვიპტე, საფრანგეთი, გერმანია, იაპონია, მექსიკა, უკრაინა, თურქეთი-ეს იმ ქვეყნების მცირე ჩამონათვალია, სადაც 2012-2013 წლებში დისნეის ანიმაცია „მამაცმა“ \$10 მილიონზე მეტი გამოიმუშავა.

2012 წელსვე ანიმაციამ ოსკარის 85-ე დაჯილდოებაზე წლის საუკეთესო ანიმაციური ფილმის წოდება მოიპოვა, ასევე 2013 წელს „ოქროს გლობუსის“ საუკეთესო ანიმაციური ფილმის გამარჯვებული გახდა. „მამაცმა“ მოიპოვა „Women Film Critics Circle“-ის ჯილდოც, როგორც საუკეთესო ფემინისტურმა ანიმაციამ.

ანიმაცია „მამაცი“ აქტუალურობას არც ბოლო წლებში კარგავს. სოციალურ ქსელებში მოზარდების უმრავლესობა ანიმაციის მთავარ გმირს აფასებს, როგორც ძლიერი ქალის სიმბოლოს და აღნიშნული ანიმაციის ყურებას 9-10 წლის ასაკის ზემოთ ყველას ურჩევენ. ერთ-ერთი მომხმარებელი 2019 წლის აპრილში აღნიშნავს, რომ ანიმაცია „მამაცი“ მისთვის წლის საუკეთესო ანიმაციაა, ხოლო მეორე მათგანი ამავე წელს წერს, რომ „მამაცი“ დისნეის საუკეთესო ანიმაციაა, რომელიც საზს უსვამს დამოუკიდებელი გოგოსა და დედის ურთიერთობას.

საერთო ჯამში „მამაცის“ შეფასება IMDb-ზე 7.1-ია.

„მამაცთან“ შედარებით კიდევ უფრო მოთხოვნადი გახდა დისნეის ანიმაცია „გაყინული“, რომელის პრემიერაც 2013 წელს ჰოლივუდში, „El Capitan Theatre“-ში შედგა. ანიმაციას აღებული აქვს ორი ოსკარი: საუკეთესო ანიმაციური ფილმი და საუკეთესო სიმღერა frozen. „გაყინული“ ნათარგმნია 41 ენაზე, მაშინ როცა ასევე

დისნეის ანიმაცია მეფე ლომი, რომელიც დღემდე პოპულარულია, მხოლოდ 15 ენაზეა გადათარგმნილი.

ანიმაცია „გაყინული“ გაყიდვების რაოდენობითაც გამოირჩევა. მისი რეალიზაციის შემდეგ ერთ დღეში DVD და Blu-ray ფორმატით ანიმაცია 3.2 მილიონმა ადამიანმა შეიძინა. 2013 წლის რეიტინგში „გაყინული“ მესამე ადგილს იკავებდა გაყიდვების რიცხვით ჩრდილოეთ ამერიკაში. 2014 წელს კი ანიმაცია მსოფლიოში მეთვრამეტე ანიმაციური ფილმი გახდა, რომელმაც \$1 მილიარდზე მეტი გამოიმუშავა. ანიმაციამ მსოფლიო სალაროები შეავსო, „გაყინული“ გახდა დისნეის ყველაზე მოთხოვნილი ანიმაცია: რუსეთში, უკრაინაში, მალაიზიაში, დიდ ბრიტანეთსა და ნორვეგიაში. გერმანიაში ანიმაციამ \$40.2 მილიონი, ხოლო საფრანგეთში \$38.5 მილიონი გამოიმუშავა.

ანიმაციის შეფასება IMDb 7.5-ია.

YouTube-ზე აღნიშნული ანიმაციების თამაშის ვერსიებიც არის განთავსებული, რომლებიც ასევე ნახვების რაოდენობით გამოირჩევა. პრინცესა ელზასა და ანას ერთ-ერთ თამაშს სოციალურ ქსელში 2 მილიონზე მეტი ნახვა აქვს, ხოლო „მამაცის“ თამაშის ერთ-ერთ ეპიზოდს - 9,280,591.

ბელადის ახალგაზრდა ქალიშვილზე შექმნილ უოლტ დისნეის ანიმაციურ ფილმს, ევროპის ქვეყნებში ალტერნატიული სახელი შეურჩიეს. მაგალითად, იტალიაში ანიმაციას „მოანას“ ნაცვლად Oceania დაარქვეს. დისნეის იტალიური სტუდია სახელის შეცვლას, გვიანი ოთხმოციანი წლების იტალიელ პორნო-მსახიობს უკავშირებს, რომელსაც Moana Pozzi ერქვა, ხოლო ესპანეთის კინო-თეატრებში ანიმაცია Vaiana-ს სახელით გამოვიდა.

„მოანას“ რეალიზაცია 2016 წელს მოხდა, მან გამოსვილიდან პირველივე დღეებში მოიპოვა წარმატება ამერიკის შეერთებული შტატების კინოთეატრებში. ამავე წელს, მსოფლიოს მასშტაბით ანიმაციამ \$97.4 მილიონი გამოიმუშავა და დისნეის

ანიმაციებში მესამე ადგილი დაიკავა ნახვების თვალსაზრისით. „მონას“ რეალიზაციის შემდეგ დისნეის პროდუქცია კიდევ უფრო პოპულარული გახდა სოციალურ ქსელებში.(მაგალითად, ინსტაგრამზე ანიმაციის -10, ხოლო ფეისბუქზე - 35 ე.წ. Fan Page შეიქმნა). აღნიშნულ პერიოდში, სოციალურ ქსელში დისნეის ოფიციალურ გვერდზე მიმდევრების რიცხვმა 62.7 მილიონს მიაღწია. გარდა ამისა, ანიმაცია „მონას“ ინგლისურ ენაზე, YouTube-ზე ორ მილიონზე მეტი ნახვა აქვს.

ჩვენს მიერ საკვლევად აღებული დისნეის სამი ანიმაციიდან, „მონას“ ყველაზე მაღალი შეფასება - IMDb 7.6 აქვს.

დისნეი - ამერიკანიზაციიდან გლობალიზაციამდე. სამხრეთ კორეის ქეისი

მიუხედავად ზემოთაღნიშნული კრიტიკისა, დისნეი ხშირად ხდება სხვადასხვა კვლევის შესწავლის საგანი. როგორც ამერიკული პოპულარული კულტურის მაგალითი, დისნეის ფილმები ჩვეულებისამებრ ავრცელებენ ამერიკული კულტურის შეტყობინებებს სხვა ქვეყნებში, რაც ხელს უწყობს „ამერიკანიზაციას“ ბავშვებში. აქედან გამომდინარე, სავარაუდოა, რომ დისნეის ფილმები კულტურის მნიშვნელოვან ფორმად იქცა, არა მარტო აშშ-ის მოზარდებისთვის, არამედ სხვა ქვეყნებში მცხოვრებლებისთვისაც.

დისნეის ფილმებზე ჩატარებული კვლევებიდან გამომდინარე, ზოგჯერ დამაჯერებლად მიიჩნევენ კრიტიკას პოპულარულ კულტურასა და სოციალური იდეოლოგიის გადაკვეთის შესახებ.

დისნეის ფილმები პოპულარულია კორეაშიც. 1930 წლის ბოლოს როცა „მიკი მაუსი“ გამოჩნდა კორეულ გაზეთში „Chosun Ilbo“ კორეელებმა კარგად გაიცნეს დისნეი და მისი ცნობილი პერსონაჟები. გარდა ამისა, 1922 წელს კორეაში გაიხსნა უოლტ დისნეის კორეული კომპანია და 2009 წლისთვის დისნეის არხს კორეაში 1.8 მილიონი მომხმარებელი ყავდა (The Walt Disney Company 2009)

კორეის სოციალურ-პოლიტიკურ ფონზე დისნეი ორი მიმართულებით აღიქმება. პირველი, ის გვიხატავს აშშ-ის პოზიტიურ სურათს და მის კულტურას. დადებითი ხედვა გამოწვეულია კორეის ომის დროს ამერიკული სამხედრო მხარდაჭერის გამო და ეს პოზიტიური შეტყობინება აშშ-მ საკუთარი კულტურის გაფართოებისთვის გამოიყენა. გარდა ამისა, 1945 წელს იაპონიის ბატონობისგან გათავისუფლებულმა კორეამ აკრძალა იაპონიის კულტურული პროდუქტი და ბაზარზე თავის დამკვიდრება აშშ-ის კულტურამ დაიწყო. ამავდროულად, იაპონური ანიმაციური ფილმები კორეის მთავრობის მიერ რეგულირდებოდა, ხოლო ამერიკულ ანიმაციებს 1990 წლამდე შეზღუდვების გარეშე უშვებდნენ (Kim and Lee 188). მაგალითად, დისნეის ფილმებს რეკომენდაციას უწევდა კორეის განათლების მინისტრი (Huh 37). შესაბამისად დისნეი კორეელებისთვისაც ისეთივე მისაღები გახდა, როგორც ამერიკელებისთვის. სწორედ ამიტომ, დისნეის ფილმები გახდა სიმბოლო აშშ-ის ეკონომიკის მოდერნიზაციისა და წარმატების.

მეორე მხრივ, დადებითი სურათი 1990-იანი წლების შემდეგ შეიცვალა. ერთ-ერთი მიზეზი გახდა ის, რომ კორეის ანიმაციური ინდუსტრია ვერ განვითარდა დისნეის დამკვიდრების შემდეგ (Kim and Lee 190). ნეგატიურმა ფაქტორმა ბევრი სიმძნელე წარმოქმნა კორეის ეკონომიკაში, რაც აშშ-ის მიერ იყო გამოწვეული. მიუხედავად ამისა, უნდა აღინიშნოს რომ დისნეის კულტურა კვლავ პოპულარულობას ინარჩუნებს კორეულ ბავშვებში. ერთ-ერთ მიზეზად შესაძლებელია დასახელდეს ინგლისური ენის დამკვიდრება კორეაში. შესაბამისად, კორეელი მშობლები ცდილობენ ბავშვებს აყურებინონ დისნეის ფილმები ენის გასაუმჯობესებლად, ამავდროულად, ბაზარზე დისნეი არის დომინანტი, ამიტომ მისი ფილმების ვიდეოჩანაწერები ბევრად უფრო ხელმისაწვდომია. ბევრ კორეულ ოჯახს აქვს დისნეის ორიგინალი ჩანაწერები, რომლებსაც საგანმანათლებლო ფუნქციისთვის იყენებენ.

შემდეგი მიზეზი კორეაში დისნეის კულტურის წარმატებისა არის კორეელი მშობლების პოზიტიური გამოცდილება დისნეის ფილმების მიმართ. დისნეის

ფილმები მათთვის იქცა ბავშვობის მოგონებად. როგორც ერთ-ერთმა მშობელმა აღნიშნა, მშობლები, როცა ხედავენ რომ მათი შვილები დისნეის ფილმებს უყურებენ, ისინი ამ დროს იხსენებენ საკუთარ ბავშვობას(Lee 26). გარდა ამისა, კორეელები ენდობიან დისნეის, როგორც ხარისხიანი პროდუქტის მწარმოებელს. მიუხედავად ამისა, დისნეის ყველა ფილმის ჩვენება კორეაში არ შედგა,(Pocahontas, Heracles, და Tarzan) რადგან მათ აშშ-ისგან განსხვავებული კულტურა აქვთ. კორეელებს ჯერათ, რომ დისნეის ფილმებს ბავშვები უყურებენ საგანმანათლებლო ფუნქციის გამო, ისევე როგორც კითხულობენ კლასიკურ დასავლურ ლიტერატურას. ამიტომ, ფილმებით ეთიკისა და მორალის ჩვენება არის ძალიან მნიშვნელოვანი ბავშვებისთვის. ამ თვალსაზრისით შესაძლებელია, რომ კორეული სოციალური, კულტურული და ისტორიული ფონის ჩამოყალიბებაზე გავლენა მოახდინოს დისნეის ანიმაციურმა ფილმებმა.

საბოლოოდ, დისნეის ფილმების გლობალიზაციის დინამიკა მარტივი პროცესი არ არის. ფილმებში კულტურული კონტექსტის ამოკითხვა არ არის პერსონალური რეაქცია, არამედ ის ხდება სოციალური პროცესი(Derrida 158). თუმცადა, თითოეული მკითხველის განსხვავებული სიტუაციისა და გამოცდილების გათვალისწინებით, კულტურულ ტექსტს სხვადასხვა მნიშვნელობა ენიჭება.

კულტურული იმპერიალიზმი იდეოლოგიური კრიტიციზმის პრიზმაში

მარქსისტული დოქტრინის უარყოფამ ან მისმა ინტერპრეტაციამ ამერიკელი მეცნიერების მიერ საფუძველი დაუდო ისეთი ანალიტიკურ-იდეოლოგიური მიდგომების ჩამოყალიბებას, როგორებიც არის: იდენტობითი პოლიტიკა და პოლიტიკური კულტურების თეორია. აზროვნების ეს ტიპი, როგორც მიიჩნევს კარლ მანჰეიმი (1936), ძალიან ახლოს დგას უტოპიურ, ან მარქსისტულ-უტოპიურ აზროვნებასთან. ის, რითაც ეს იდეოლოგიური ხედვები განსხვავდება მარქსიზმისგან, არის აბსტრაქტიზმის შედარებით დაბალი ხარისხი, როცა

საზოგადოება განიხილება არა როგორც ორკლასიანი პარადიგმა, არამედ როგორც რამდენიმე, მეტ-ნაკლებად მრავალრიცხოვანი ჯგუფისგან შემდგარი ერთობა.

იდეოლოგიური კრიტიციზმის ერთ-ერთ მიმართულებას წარმოადგენს ფემინისტური კრიტიციზმი. ფემინისტური კრიტიციზმი შეისწავლის გენდერის სოციალურ კონსტრუირებას საზოგადოებაში. ფემინისტურ კვლევებში, როგორც უთითებენ ლესლი სტივზი და მერილინ კრაფტონ სმიტი (H. Leslie Steeves and Marilyn Crafton Smith; *Class and Gender in Prime-Time Television Entertainment: Observation From a Socialist Feminist Perspective* (1987)), შეინიშნება განსხვავებული მიდგომები ლიბერალ ფემინისტებსა და სოციალისტ (მარქსისტ) ფემინისტებს შორის. სოციალისტი ფემინისტები, ლიბერალი თანამოაზრეებისგან განსხვავებით, აღიარებენ, რომ სწორედ კლასობრივი სისტემა, რომელიც კაპიტალისტურ საზოგადოებაში არსებობს, მთლიანად არის პასუხისმგებელი ქალთა ჩაგვრის გამო. თუმცა იმავდროულად, სოციალისტი ფემინისტებიცა და ლიბერალი ფემინისტებიც ეთანხმებიან ე.წ. „რადიკალ ფემინისტებს“, რომ პატრიარქატისთვის დამხასიათებელი გენდერული ჩაგვრა კაპიტალიზმამდე ბევრად ადრე არსებობდა. ფალოცენტრული თეორიის თანახმად, საზოგადოებაში არსებული ინსტიტუციები, როლი, რომელსაც კაცები ასრულებენ საზოგადოებაში, ქალების რეპრეზენტაცია მედიასა თუ ხელოვნებაში განპირობებულია კაცის სექსუალური ბუნებით, მისი ფალოსის ძალაუფლების ძალით. ამ ფრთის წარმომადგენელი ფემინისტები ასევე საუბრობენ ე.წ. „კაცის მზერის“ შესახებ - იმ სოციალური თუ კულტურული უპირატესობის შესახებ, როცა კაცს შეუძლია, ღიად შეხედოს ქალს, როგორც ვნების ობიექტს. „კაცის მზერა“ არ არის მხოლოდ ფიზიოლოგიური აქტი, არამედ კაცის თვალთ დანახული ქალი მედიაშიც აისახება როგორც ქალის „ნამდვილი სახე“. რადიკალი ფემინისტები აპროტესტებენ იმ გარემოებას, რომ ძალიან ბევრი ქალი კრიტიკის გარეშე იღებს თავის საკუთარ სახეს, კაცის თვალთ დანახულს, და ცდილობს დაემსგავსოს ანდროცენტრული მედიითა თუ ხელოვნებით შექმნილ ქალს.

ფემინისტებისთვის მედია ის ინსტრუმენტია, რომელმაც უნდა უზრუნველყოს ჰუმანისტური პრინციპების გავრცელება, რათა დაცული იქნას გენდერული პარიტეტი საზოგადოების ცხოვრების ყველა სფეროში. მასმედია ხელი უნდა შეუწყოს ქალის ახალი ცხოვრებისეული მოდელის პროპაგანდას, უზრუნველყოს იმ ტექნოლოგიების გამოყენება, რომლებიც განაპირობებს ქალის სოციალური სტატუსის ცვლილებას, აგრეთვე სხვადასხვა ქვეყნის ქალთა გამოცდილების გაზიარებას.

რუსი ენათმეცნიერი და სოციოლინგვისტი ვლადიმირ პროპი ტექსტის მორფოლოგიური კვლევის პიონერი იყო. მას მიაჩნდა, რომ ვინაიდან რეალურ - ფიზიკურ თუ სოციალურ - სამყაროში ყველაფერს აქვს აგებულება, ყველაფერშია მორფოლოგიური წესრიგი, ერთეულების მთლიანობად შეკვრის ტენდენცია, სისტემატიზაციისკენ სწრაფვა, იგივე რამ უნდა ხდებოდეს და დაიკვირვებოდეს ტექსტებშიც. 1927 წელს პროპმა გამოსცა ნაშრომი „ჯადოსნური ზღაპრის მორფოლოგია“, რომელშიც მან ემპირიულ მასალაზე დაყრდნობით, დაამტკიცა ზღაპრის აგებულებასთან, მის შინაარსობრივ სტრუქტურასთან დაკავშირებული ოთხი ჰიპოთეზა. ჰიპოთეზების წამოყენებამდე პროპმა შეისწავლა 530 ზღაპრის შინაარსი და დაჰყო ისინი სიუჟეტურ, მოტივაციურ ფრაგმენტებად, რათა შესაძლებელი გამხდარიყო ნაერთი შინაარსის განზოგადება რაიმე კონკრეტული კრიტერიუმის მიხედვით. პროპმა აღმოაჩინა, რომ ზღაპრებში ერთგვაროვანი ქმედებები სხვადასხვა პერსონაჟს მიეწერება, რაც შესაძლებლობას იძლევა, ზღაპარი მოქმედი პირების ფუნქციების მიხედვით იქნას შესწავლილი. ანუ განზოგადების კრიტერიუმად პროპისთვის იქცა ფუნქციის ფენომენი. ფუნქციაში პროპი გულისხმობდა მოქმედი პირის ქმედებას, რომელიც განიზაზღვრება მისი მნიშვნელობით მოქმედების განვითარების კუთხით. პროპის ჰიპოთეზები შემდეგი ფორმულირებით ჩამოყალიბდა:

- 1) ზღაპრის მუდმივ, მყარ ელემენტებს წარმოადგენს მოქმედი პირების ფუნქციები იმისდა მიუხედავად, ვის მიერ და როგორ სრულდება ისინი. ისინი ქმნიან ზღაპრის შემადგენელ ნაწილებს.
- 2) ჯადოსნური ზღაპრის ფუნქციების რაოდენობა შეზღუდულია (პროპმა ისინი 31 ელემენტამდე დაიყვანა).
- 3) ფუნქციების თანმიმდევრობა ყოველთვის ერთნაირია.
- 4) ყველა ჯადოსნური ზღაპარი აგებულია მიხედვით ერთგვაროვანია.

პროპი წერს, რომ ზღაპარი ყოველთვის საწყისი სიტუაციიდან (ამოსავალი წერტილიდან) იწყება. მთხრობელი ჩამოთვლის ოჯახის წევრებს, ან ასახელებს მთავარ გმირს და მას სახელით და მდგომარეობით (ღარიბი/მდიდარი; ლამაზი/მახინჯი; უფროსი ვაჟი/ნაბოლარა და სხვ.) გვაცნობს. მიუხედავად იმისა, რომ ეს სიტუაცია არ წარმოადგენს ფუნქციას, იგი მაინც უმნიშვნელოვანესი მორფოლოგიური ელემენტია. ზღაპრის დასაწყისის მნიშვნელობა უფრო ცხადი ზღაპრის დასასრულისას ხდება. პროპი ამ ელემენტს ამოსავალ სიტუაციას უწოდებს.

პროპის მიგნებები, ტექსტის მორფოლოგია, მოქმედი პირების ფუნქციები არ დარჩენილა მხოლოდ ფოლკლორის თეორიაში. ლიტერატურათმცოდნეებიც, ტექსტოლოგებიც მალევე მიხვდნენ, რომ ვლადიმირ პროპმა შექმნა სინტაგმების უნივერსალური სისტემა, რომლის განვრცობაც განსაზღვრული კანონზომიერებით ან ანალოგიურობით სხვა ტიპის ტექსტებზეც შეიძლებოდა, სწორედ პროპისეული სინტაგმური ანალიზით შეისწავლა ეგრეთ წოდებული „სასიყვარულო რომანების“ მორფოლოგია და ტექსტის/ნარატივის სტრუქტურა ჯენის რედუეიმ(Janis Radway:1984)

კვლევის მეთოდოლოგია და კვლევის დიზაინი

საკვლევი მიდგომა კონსტრუქტივისტულია, რადგან ჩვენ ამოცანად ვისახავთ, ჩვენ მიერ მოდიფიცირებული შინაარსობრივი სტრუქტურებით და მათი მეცნიერული დასაბუთებით შევქმნათ დისნეის პროდუქციის იდეოლოგიზებული გადანაცვლების სურათი.

საკვლევი საკითხი ორი გვაქვს: 1) კონკრეტულად რაში გამოიხატება დისნეის პროდუქციის იდეოლოგიური გადანაცვლება და 2) როგორ აღიქვამს დისნეის თანამეროვე ქართული საზოგადოება?

პირველ საკვლევ საკითხზე პასუხის გასაცემად ჩვენ ავირჩიეთ სტრუქტურალისტური (სინტაგმური) ანალიზი და ჩვენს მიერ განხილულ ანიმაციურ ფილმებში გამოყოფილი სინტაგმები მივუსადაგეთ პროპის მიერ გამოყოფილ ფუნქციებს, მათ შორის შესაბამისობის დადგენის მიზნით.

მეორე საკვლევ საკითხზე პასუხის გასაცემად ავირჩიეთ ნახევრად სტრუქტურირებული ინტერვიუ 12 რესპონდენტთან, რომელთაც შევთავაზეთ პასუხის გაცემა შემდეგ შეკითხვებზე:

როგორ აღიქვამს ქართველი მომხმარებელი დისნეის იდეოლოგიას

სტრუქტურირებული კითხვარი - რესპონდენტების ასაკი 14-24 წელი

რესპონდენტი I ასაკი-24

1. დაასახელეთ, მოწონებისა და პრიორიტეტების მიხედვით დისნეის სამი ანიმაციური ფილმი
 - ა. ნემო
 - ბ. გაყინული
 - გ. მძინარე მზეთუნახავი

2. დაასახელეთ ის მიზეზები რომელთა გამოც აღნიშნულ ანიმაციურ ფილმებს უყურებთ?

ანიმაციური ფილმის ყურებისას ბავშვობაში ვბრუნდები და ძველებური უდარდელობა მიბრუნდება.

3. დაასახელეთ დისნეის ზღაპრებისთვის/ფილმებისთვის დამახასიათებელი სამი თქვენი აზრით აუცილებელი ელემენტი?

მთავარი გმირის პერიოდული გულუბრყვილობა, ბოროტება, რომელიც მარცხდება, ოჯახის, როგორც თბილი/უსაფრთხო სივრცის ფენომენი.

4. რა არ უნდა ხდებოდეს არასდროს ტრადიციული ზღაპრების ეკრანიზაციაში?

მთავარ გმირს გადაწურულ იმედს ვერავინ ვერ შველის და მაცურებელი ვერასოდეს აღიქვამს, რომ ბედნიერი დასასრული სამუდამოდ არ გრძელდება.

5. რა ხდება მაშინ, როცა გმირი ქალი გმირ კაცზე ძლიერია, როცა გმირი ქალის ბედნიერება არ არის პრინცის მონახვა, თავისი იდენტობის აღდგენა, არამედ არის სხვა ტიპის ბედნიერება?

ასეთი ქალი ყოველთვის რჩეულია საზოგადოებისთვის. ის სხვა სტატუსის მატარებელია, უფრო სოციალური და გახსნილია, ვიდრე ჩაკეტილი პრინცესა. გმირი ქალის ბედნიერების საზომი გაცილებით ფართო შკალაზე ინაცვლებს. ქრება ცნება „ქალური ბედნიერება“ და მას „ადამიანური ბედნიერება“ ანაცვლებს. ნაწილობრივ დისნეის ფილმების ასეთი ცვლილება საზოგადოებაში ქალის როლის ცვლილებით არის ნაკარნახევი

რესპონდენტი II ასაკი-18

1.ა.ზოოტოპია

ბ. მამაცი

გ. ნემო

2. ჩემთვის მოტივატორი ანიმაციებია და ბევრი რამ მისწავლია მისგან.

3. მე ვფიქრობ, რომ ბედნიერი დასასრული ის აუცილებელი რამაა რაც ახასიათებს დისნეის და აუცილებლად საინტერესო თავგადასავალი, რომელსაც ანიმაცია გადმოგვცემს.

4. ბოროტება არ უნდა იმარჯვებდეს.

5. მე ვფიქრობ, რომ ჩვენ ცხოვრებაში მთავარი არაა მეორე ნახევრის პოვნა. სწორედ ამას გვაჩვენებს ანიმაცია "მამაცი", რომელმაც მანახა თუ როგორ შეიძლება ვიპოვო საკუთარი თავი.

რესპონდენტი III ასაკი - 23

1ა. კოკო

ბ. მეფე ლომი

გ. გაყინული

2. ანიმაციებში ხშირად უფრო დიდი აზრი დევს, ვიდრე ფილმებში.

3. მეგობრობა, რომანტიკული სიყვარული, *მუსიკალური გაფორმება

4. მისი შინაარსის ცვლილება. მავნე ჩვევების პროპაგანდა.

5. ცდილობენ ქალის სქესის სისუსტის სტერეოტიპის რღვევას. საუკუნეების მანძილზე პატრიარქატული წყობა ცდილობდა ქალის როლის დაკნინებას. ეს ანიმაციები ქალის როლის და ქალური სიძლიერის პროპაგანდას ეწევა.

3. რესპონდენტი IV ასაკი -16

1.ა. მიკი მაუსი

ბ. ფიფქია და 7 ჯუჯა

გ. მონა

2. ანიმაციური ფილმები მეხმარება სტრესის მოხსნაში და ყოველთვის ლოიალური დამოკიდებულება მაქვს დისნეის ანიმაციებზე. 1930-იანი წლებში შექმნილი ანიმაციები ჩვენს დროშიც კი აქტუალურია.

3. სიკეთე ამარცხებს ბოროტებას, ანიმაციები მთავრდება რადიკალურად მოულოდნელი შინაარსით, ზოგჯერ, მოქმედება ვითარდება უარყოფითი კონტექსტით

4. არ უნდა იმარჯვებდეს ბოროტება სიკეთეზე

5. პრინცესებს პრინცების გარდა სხვა ბევრი რამ აბედნიერებთ. მაგალითად, საკუთარ თავში სიძლიერის პოვნა და თუნდაც გმირობა. აღნიშნული თვისებებით ისინი ხალხის მიერ სიყვარულსა და პატივისცემას იმსახურებენ.

რესპონდენტი V ასაკი-14

1. ა. მონა

ბ. მეფე ლომი

გ. მამაცი

2. ანიმაციურ ფილმებში მომწონს გამოგონილი სამყარო, თუმცა გამოგონილ სამყაროში ხშირად ბევრი ისეთი მოქმედება ვითარდება, რაც რეალურ ცხოვრებაშიც გვხვდება. დისნეის უმეტესმა ანიმაციამ ცხოვრებისეული გამოცდილება შეძინა. ესეთიკური თვალსაზრისითაც ხშირად ანიმაციური ფილმების ყურებას ვამჯობინებ.

3. მოულოდნელად გამოჩენილი გმირები, თავგანწირვა საყვარელი ადამიანისთვის, ბოროტების გამომჟღავნება

4. არ არის აუცილებელი ანიმაციებს ყოველთვის ბედნიერი დასასრული ქონდეს, თუმცა ტრადიციული ზღაპრების ეკრანიზაცია ნამდვილად არ უნდა ახდენდეს სიმულვილის, ბოროტებისა და ჰომოფობიის ხაზგასმას.

5. დისნეის ბევრი ანიმაცია პირდაპირ 21-ე საუკუნის გამოძახილია. როცა გმირი ქალი გმირ კაცზე ძლიერია, ის იწყებს დამოუკიდებლად ნაბიჯების გადადგმას. გვაჩვენებს, რომ ქალსაც შეუძლია იყოს ძლიერი, იმ შემთხვევაში თუ საკუთარ შესაძლებლობებს ირწმუნებს. დისნეის ზოგი ანიმაცია იმ ვიწრო თემატიკიდან გამოვიდა, როცა პრინცესას ერთადერთი სურვილი პრინცთან შეხვედრა იყო, და უფრო მძლავრ იდეოლოგიურ მექანიზმად იქცა.

რესპონდენტი VI ასაკი-23

1. ა. ფიფქია და შვიდი ჯუჯა

ბ. სათამაშოების ისტორია

გ. პინოქიო

2. ფიფქია და შვიდი ჯუჯა გარდამტეხი ნამუშევარია, მან ანიმაციების ესთეტიკა განსაზღვრა. სათამაშოების ისტორიის სცენარი საოცრებაა, ამ ფილმში კარგადაა ნაჩვენები რამხელა მნიშვნელობა ენიჭება ადამიანის ცხოვრებაში ყველაზე მცირე, ერთიშეხედვით უმნიშვნელო ნივთებსა და არსებებს. პინოქიოს ნახვა კი ერთი დიდი ესთეტიური სიამოვნებაა.

3. კეთილი მუდამ იმარჯვებს, სასწაული რეალურია, გლობალიზმის პროპაგანდა.

4. გენდერული სტერეოტიპების პროპაგანდა.

5. ამ შემთხვევაში დისნეის სამყაროში პატრიარქალური წესრიგი ისე ირღვევა, რომ სცენარისტებს ყველაფრის დალაგება უჭირთ.

რესპონდენტი VII ასაკი-23

1.

ა. ბემბი

ბ. 101 დალმატინელი

გ. მეფე ლომი

2. ანიმაციური ფილმები არა მხოლოდ ბავშვებისთვის, არამედ დიდებისთვისაც საუკეთესო განტვირთვის საშუალებაა, თუმცა ხშირად ვხვდებით ბოროტი შინაარსის მქონე ანიმაციურ ფილმებსაც, რომლებიც განტვირთვის ნაცვლად, უფრო გვამძიმებს. დისნეის შემოქმედებიდან ჩამოთვლილ ანიმაციებს ვუყურებ იმიტომ, რომ ყოველი მათგანი გამოირჩევა უდიდესი სიკეთით, ჰუმანურობით და სითბოთი. ეს ანიმაციები მაძლევს საშუალებას ცოტა ხნით მაინც მოვწყდე რეალური ცხოვრების სირთულეებს და დავიმუხტო დადებითად იმ მუხტით, რომელიც დისნეის შემოქმედებიდან მოდის.

3. ა. დადებითი, კეთილი პერსონაჟების არსებობა, რომლებიც ხშირ შემთხვევაში საჭიროებენ დახმარებას, არიან გასაჭირში. ეს არიან პერსონაჟები, რომლებიც მალევე იგებენ მაცურებლების გულს.

ბ. ის კეთილი "საუნდ ტრეკები", რომლებიც თან ახლავს ანიმაციებს. ეს მელოდიები პირველივე მოსმენის შემდეგ სამუდამოდ რჩება მაცურებლის გონებასა და გულში.

გ. კეთილი დასასრული.

4. დაუმსახურებელად ტკივილის მიყენება, ჩაგვრა რაიმე ნიშნით, ბოროტი და არასასურველი ქმედების პროპაგანდა

5. ანიმაციურ ფილმში მსგავსი შინაარსის მქონე სიუჟეტი მიგვანიშნებს იმაზე, რომ გენდერული ნიშნით არ უნდა განვასხვავოთ ადამიანები. აქ კარგად ჩანს, რომ მამაკაცის როლი საზოგადოებაში არ არის აღმატებული ქალის როლზე და ქალის როლიც შეიძლება იყოს ისევე მნიშვნელოვანი, როგორც მამაკაცისა და შესაძლოა უფრო მეტადაც კი, ქალი ოჯახოს გარეთაც შეიძლება იყოს რეალიზებული.

რესპონდენტი VIII ასაკი 23

1. ა. გაყინული

ბ. ჰერკულესი

გ. ალადინი

2. უპირველეს ყოვლისა, იმ სიმღერების გამო, რომლებიც ამ ანიმაციურ ფილმებს საუნდრეკებად ადევს, მერე თვითონ პერსონაჟების გამო. აი, მაგალითად, „ჰერკულესი“ და „ალადინი“ ძალიან რომანტიკულ, თანამედროვე მამაკაცებად წარმომიდგენია. ანიმაციური ფილმების ყურება ძალიან ბევრი რამის გამო მიყვარს. დამქანცველი სამუშაო დღის მერე ჩართავ და ისვენებ, წყნარდები, ბევრს იცინი და ამავდროულად, მათთან ერთად ტირი - თითქოს ბავშვობაში ბრუნდები და საკუთარ პასუხისმგებლობებს დროებით ემალე

3. აი, მაგალითად, „კონკია“ ავიღოთ. დისნეის ანიმაციურ ფილმებში ხშირ შემთხვევაში არსებობს ვიღაც, ვინც განსაცდელში ჩავარდნილ გმირს ეხმარება - ეს შეიძლება იყოს ნათლია, ვინმე ნაცნობი ან თუნდაც უცნობი. როცა უკვირდები ხვდები, რომ მათ გარეშე ნამდვილად ვერ დასრულდებოდა ბედნიერად მათი ცხოვრება. მეორე ტენდენციაა ე.წ. „ჰეფი ენდი“ - უთუოდ კარგად უნდა

მთავრდებოდეს და უამრავი განსაცდელის გადალახვის შემდეგ, ქორწილით დაგვირგვინდეს.

დაბოლოს, რაც ყველაზე მთავარია - ბოროტება სიკეთემ უნდა დაამარცხოს. „კონკიას“ შემთხვევაში, ბოროტი დედინაცვალი და მისი შვილები უნდა დაისაჯონ.

4. ბოროტი არასდროს იმარჯვებს, სიკეთე არასდროს მარცხდება და მთავარი გმირი არ კვდება, თორემ ყველაფერს მულამი ეკარგება.

5. ბედნიერება რატომღაც ყველას მეორე ნახევრის პოვნა ჰგონია. ცხადია, არის მასში სიმართლის ნაპერწკალი, მაგრამ როცა გული არავისკენ მიგიწევს, როცა მარტოც ბედნიერი ხარ და გარშემო მყოფთა ბედნიერებით ხარობ, ესეც საკმარისია, მით უმეტეს მაშინ, როცა ხალხის წინამძღოლი ხდები. თავიდან ყველა ცდილობს დაგაჯეროს, რომ დროა დაოჯახდე, შვილები გააჩინო და ა.შ., მაგრამ თუ უდრეკად დგახარ, ეჩვევიან და ეგუებიან შენს გადაწყვეტილებას. თანამედროვე მშობლები(ვიმედოვნებ, რომ უმრავლესობის შემთხვევაში ასეა) საკუთარ აზრებს შვილებს თავს აღარ ახვევენ და საშუალებას აძლევენ საკუთარი ცხოვრებით იცხოვრონ. შეიძლება ის ჟღალთმიანი „ბრევიდან“ მომავალში შეხვდეს თავის პრინცს, არც ეს არის გამორიცხული, მაგრამ უმისოდაც არ დაინგრევა მისი სამყარო.

რესპონდენტი IX ასაკი 24

1.ა. კოკო

ბ. მამაცი

გ. გაყინული

2. ანიმაცია ჩემთვის განტვირთვის საშუალებაა, თან ვიცი, რომ მულტფილმები ყოველთვის „ჰეფი ენდით“ მთავრდება. ზემოაღნიშნული ანიმაციები ჩემთვის სიმამაცის, სიყვარულის, მეგობრობის და რაც ერთ-ერთი მნიშვნელოვანია ოჯახის სიმტკიცის/ერთიანობის გამომხატველია.

3. ა. მეგობრობა/სიყვარული/თანადგომა

ბ. კონფლიქტი/აგრესია/ძალადობა

გ. ბედნიერი დასასრული

4. ძალადობა, თუმცა, სამწუხაროდ, ანიმაციები ძალადობისა და აგრესიის გარეშე არც არსებობს. აქვე აღსანიშნავია, რომ სიკეთე ბოროტებაზე ყოველთვის იმარჯვებს.

5. ასეთი ქალი პერსონაჟები მხოლოდ „ოჯახური მოვალეობებით“ არ შემოიფარგლებიან და საკუთარ ოცნებებს/სურვილებს მისდევენ, მათ განსახორციელებლად იბრძვიან და ამით ბედნიერებას აღწევენ და სხვებსაც ეხმარებიან. მგონია, ეს არის იმის მიმანიშნებელი, რომ ქალის როლო მხოლოდ „სამზარეულოსა და პრინცზე ოცნებებით“ არ უნდა შემოიფარგლებოდეს, არამედ, ქალებს შეუძლიათ უფრო დიდი პასუხისმგებლობის აღება, ბრძოლა საზოგადო ინტერესებისა და საკუთარარი ბედნიერებისთვის. სწორედ ე.წ. კაცური და ქალური როლების სტერეოტიპების დამსხვრევას ემსახურებიან მსგავსი ქალი პერსონაჟები, რაც, რა თქმა უნდა, მართებულიცაა.

რესპონდენტი X ასაკი -18

1.ა. მეფე ლომი

ბ. მზეთუნახავი და ურჩხული

გ. გაყინული

2. მიყვარს ანიმაციური ფილმები, ძალიან კარგია დროის სასიამოვნოდ გასატარებლად.

3. ბედნიერი დასასრული; მთავარი გმირის გარდასახვა ან თავის შეცნობა; მეორეხარისხოვანი პერსონაჟი, რომლის რჩევაც გადამწყვეტ როლს თამაშობს.

4. არ არსებობს ისეთი რამ, რაც შეიძლება არ ხდებოდეს, სამყარო იცვლება ძველ ზღაპრებში არსებული იდეალები შესაძლოა აღარ იყოს მისაღები თანამედროვეებაში, ასე რომ ნებისმიერი დეტალის შეცვლა შესაძლებელია.

5. პირადად ჩემთვის ძლიერი ქალი პერსონაჟები არის მთავარი რის გამოც არ ვწყვეტ დისნეის ყურებას. ამიტომაც ხვდება ჩემს პირველ სამეულში მზეთუნახავი და

ურჩხული და გაყინული. არც ბელი და არც ელზა არ არიან ტრადიციული ტიპის პრინცესები. კონკია, ფიფქია, ავრორა და სხვა პრინცესები შთაბეჭდილებას ქმნიან თითქოს დისნეის მულტფილმებში გოგონები მხოლოდ პრინცებზე ოცნებობენ, რაც დღეს სექსიზმად ითვლება. რაც მეტი ძლიერი გოგო პერსონაჟი ეყოლება დისნეის მით ნაკლები აგრესია იქნება მის მიმართ.

რესპონდენტი XI ასაკი- 20

ა. კონკია

ბ.101 დალმატინელი

გ.ზოოტოპია

2. ვარჩევ ანიმაციას თავისი შინაარსიდან გამომდინარე. მომწონს ისტორია, რომელიც ე.წ. „ჰეფი ენდით“ მთავრდება, ისტორია, რომლის თვითმიზანია ჩემში, როგორც მაყურებელში ერთგვარი დადებითი ემოცია აღძრას და ისტორია, რომელიც რაღაცას მასწავლის, თუნდაც ძალიან მარტივს და ელემენტარულს. ჩემთვის ერთგვარი განტვირთვა და ხალისია ყურება იმისა, თუ როგორ ურთიერთობენ გამოგონილ სამყაროში გამოგონილი პერსონაჟები. ჩემთვის ეს ხდის მას იდეალურს და ყურებადს, რომელიც მარტივ, ჩვეულებრივ ამბავზეა დაფუძნებული, ყველაფერი იდეალური ხომ მარტივია. მახსენდება 101 დალმატინელი, სიძლიერემ გადაწონა ყველაფერი, ძაღლების თანადგომა ამარცხებს კრუელას.

3.ა. ბედნიერი დასასრული;

ბ. ფსიქოლოგიურად ძლიერი

გ. კომედია

4. კონფლიქტი (კონკია მახსენდება, არ მომწონს დედინაცვლის ყვირილი და გაუტანლობა).

5. ასეთ დროს სიამაყის გრძნობა მიჩნდება, რასაც პარალელურად ემატება მიმბაძველობითი უნარის ამოქმედება, გინდა რომ რეალურადაც მსგავს მომენტებში,

სადაც შესაძლებელია რომ ქალი დომინანტი იყოს, აი ისეთი გმირი იყო, ძლიერი იყო, როგორც ერთ დროს ანიმაციაში გინახავს.

რესპონდენტი XII ასაკი- 19

ა. მეფე ლომი

ბ. კონკია

გ. ალისა საოცრებათა ქვეყანაში

2. მეფე ლომი ჩემთვის ოჯახის სიყვარულის თავგანწირვის და ბოროტზე კეთილის გამარჯვების სიმბოლოა. მომწონს საუნდრეკიც. კონკიაში მომწონს რომ მნიშვნელობა არ აქვს შენს სოციალურ ფენას და მდგომარეობას. ადამიანის ხელშია ბედნიერებაც და სიყვარულიც. ალისაში მომწონს ჯადოსნური სამყარო და პატარა გოგონას ძალა, რომელიც ცდილობს ყველაფერი შეცვალოს უკეთესობისკენ

3. საუნდრეკები, გრაფიკა და ცხოვრებისეული გამოცდილება

4. ბოროტებას არ უნდა ქონდეს გამართლება.

5. ყველაზე მნიშვნელოვანია, რომ ქალს არ ქონდეს მხოლოდ სიყვარულის, პრინცის და ოჯახის შექმნის 'ფუნქცია'. ყველა ადამიანს პირადი ცხოვრების გარდა აქვს სხვა ინტერესები და ამის ხაზგასმა აუცილებელია. საბოლოოდ იმის თქმა მინდა, რომ მამაკაცი ამ შემთხვევაში პრინცი არაა ქალის ცხოვრების განმსაზღვრელი.

დათვლილი პროცენტობა

ანიმაციების დასახელება	პროცენტობა
1. მეფე ლომი	13.8%
2. გაყინული	13.8%
3. მამაცი	8.3 %
4. ნემოს ძიებაში	5.5%
5. ზოოტოპია	5.5%
6. კოკო	5.5%

7. მონა	5.5%
8. ფიფქია და 7 ჯუჯა	5.5%
9. ფიფქია და 7 ჯუჯა	5.5%
10. კონკია	5.5%
11. მძინარე მზეთუნახავი	2.7%
12. მიკი მაუსი	2.7 %
13. პინოქიო	2.7 %
14. ბემბი	2.7 %
15. ჰერკულესი	2.7 %
16. ალადინი	2.7 %
17. მზეთუნახავი და ურჩხული	2.7 %
18. ალისა საოცრებათა ქვეყანაში	2.7 %
19. სათამაშოების ისტორია	2.7 %

განწყობა	პროცენტობა
1. ანიმაციები მეხმარება სტრესის მოხსნაში/ განტვირთვაში	23.8%
2. ანიმაციები ბავშვობაში მაბრუნებს	9.5%
3. ანიმაციები ცხოვრებისეულ გამოცდილებას მძენს	9.5%
4. ანიმაციები ესთეტიკურ სიამოვნებას მანიჭებს	9.5%
5. ანიმაციებს კარგი საუნდრეკები აქვს	9.5%
6. ანიმაციები ოჯახური მთლიანობის სიმბოლოა	9.5%

7. ანიმაციებში გოგონების/ქალების სიძლიერე ჩანს	9.5%
8. ანიმაციები მოტივატორია	4.7%
9. ანიმაციებში დიდი აზრი დევს	4.7%
10. ანიმაციები დადებით ემოციებს აღძრავს	4.7%
11. ანიმაციები ბოროტებაზე კეთილის გამარჯვების სიმბოლოა	4.7%

კვლევის მორე ეტაპზე გავმართეთ პანელური დისკუსია, სადაც თითოეულ მონაწილეს ჰქონდა „მსაჯულის“ სტატუსი. მსაჯულებს მიეცათ დავალება. ზემოთ მითითებული მტკიცებები განუზოგადებინათ ღირებულებრივი ლოგიკის მიხედვით.

პანელური დისკუსიის შედეგები

მსაჯული I

1.ღირებულებრივ-იდეოლოგიური

1. ანიმაციები ოჯახის მთლიანობის სიმბოლოა
2. ანიმაციებში გოგონების/ქალების სიძლიერე ჩანს
3. ანიმაციები ბოროტებაზე კეთილის გამარჯვების სიმბოლოა
4. ანიმაციები მოტივატორია
5. ანიმაციებში დიდი აზრი დევს
6. ანიმაციები ცხოვრებისეულ გამოცდილებას მძენს

2. გრატიფიკაციული

1. ანიმაციები მეხმარება სტრესის მოხსნაში
2. ანიმაციები ბავშვობასი მაბრუნებს
3. ანიმაციები ესთეტიკურ სიამოვნებას მანიჭებს
4. ანიმაციებს კარგი საუნდრეკები აქვს
5. ანიმაციები დადებით ემოციებს აღძრავს



ემოციური (მეხსიერება)

1. ანიმაციებს კარგი საუნდრეკები აქვს
2. ანიმაციები ემოციებს აღძრავს
3. ანიმაციები ბავშვობაში მაბრუნებს

განტვირთვა

1. ანიმაციები მეხმარება სტრესის მოხსნაში
2. ანიმაციები ესთეტიკურ სიამოვნებას მანიჭებს

მსაჯული II

1. ღირებულებრივ იდეოლოგიური
 1. ანიმაციები ოჯახის მთლიანობის სიმბოლოა
 2. ანიმაციები ბავშვობაში მაბრუნებს

3. ანიმაციებში გოგონების/ქალების სიძლიერე ჩანს
4. ანიმაციები ბოროტებაზე კეთილის გამარჯვების სიმბოლოა

2. გრატიფიკაციული

1. ანიმაციები მეხმარება სტრესის მოხსნაში/განტვირთვაში
2. ანიმაციები ესთეტიკურ სიამოვნებას მანიჭებს
3. ანიმაციებს კარგი საუნდრეკები აქვს
4. ანიმაციები ცხოვრებისეულ გამოცდილებას მძენს
5. ანიმაციები მოტივატორია
6. ანიმაციებში დიდი აზრი დევს
7. ანიმაციები დადებით ემოციებს აღძრავს



ემოციური

1. ანიმაციები მეხმარება სტრესის მოხსნაში
2. ანიმაციები ბავშვობაში მაზრუნებს
3. ანიმაციები ესთეტიკურ სიამოვნებას მანიჭებს
4. ანიმაციები დადებით ემოციებს აღძრავს



კოგნიტური

1. ანიმაციები ცხოვრებისეულ გამოცდილებას მძენს
2. ანიმაციები მოტივატორია
3. ანიმაციებში დიდი აზრი დევს

მსაჯული III

1.ღირებულებრივ-იდეოლოგიური

1. ანიმაციებში დიდი აზრი დევს
2. ანიმაციები ოჯახის მთლიანობის სიმბოლოა
3. ანიმაციებში გოგონების/ ქალების სიძლიერე ჩანს
4. ანიმაციები ბოროტებაზე გამარჯვების სიმბოლოა

2.გრატიფიკაციული

1. ანიმაციები მეხმარება სტრესის მოხსნაში
2. ანიმაციები ბავშვობაში მაბრუნებს
3. ანიმაციები დადებით ემოციებს აღძრავს
4. ანიმაციები ესთეტიკურ სიამოვნებას მანიჭებს
5. ანიმაციები მოტივატორია
6. ანიმაციებს კარგი საუნდრეკები აქვს
7. ანიმაციები ცხოვრებისეულ გამოცდილებას მძენს



განტვირთვა

1. ანიმაციები მეხმარება სტრესის მოხსნაში
2. ანიმაციები დადებით ემოციებს მძენს
3. ანიმაციები მოტივატორია
4. ანიმაციები ბავშვობაში მაბრუნე

მსაჯული IV

1. ღირებულებრივ-იდეოლოგიური
 1. ანიმაციებში გოგონების/ქალების სიძლიერე ჩანს
 2. ანიმაციები მოტივატორია
 3. ანიმაციებში დიდი აზრი დევს
 4. ანიმაციები ბოროტებაზე კეთილის გამარჯვების სიმბოლოა
 5. ანიმაციები ცხოვრებისეულ გამოცდილებას მძენს

2. გრატიფიკაციული
 1. ანიმაციები დადებით ემოციებს აღძრავს
 2. ანიმაციები მეხმარება სტრესის მოხსნაში/ განტვირთვაში
 3. ანიმაციები ესთეტიკურ სიამოვნებას მანიჭებს

მსაჯული V

1. ღირებულებრივ-იდეოლოგიური
 1. ანიმაციები ოჯახის მთლიანობის სიმბოლოა
 2. ანიმაციებში გოგონების/ქალების სიძლიერე ჩანს
 3. ანიმაციები ბოროტებაზე კეთილის გამარჯვების სიმბოლოა

2. გრატიფიკაციული
 1. ანიმაციები ცხოვრებისეულ გამოცდილებას მძენს
 2. ანიმაციები ბავშვობაში მაბრუნებს

ჩვენი გამოკითხულებისთვის დისნეის ანიმაციური ფილმები ბუნებრივი გარემოს ნაწილია და არა ამერიკული ღირებულებების ექსპორტი. ქართველი რესპონდენტები დასახელებულ ანიმაციებში ფემინიზებულ ნარატივსაც სწორხაზოვნად აღიქვამენ,

ამას ცხადყოფს ანიმაციების პროცენტული მაჩვენებელიც. რესპონდენტებისთვის დისნეის ანიმაციებში ნაჩვენები გოგონების/ქალების სიძლიერე და მისწრაფებები საზოგადოების დღევანდელ მოთხოვნილებებთან ასოცირდება. შესაბამისად, ქართველი რესპონდენტები ზუსტად განსაზღვრავენ ღირებულებრივ-იდეოლოგიური გადანაცვლების არსს.

კვლევის შედეგები და მათი განხილვა

დაკვირვება განხორციელდა დისნეის სამ ანიმაციურ ფილმზე: „მამაცი“, „გაყინული“ და „მოანა“. აღნიშნულ ანიმაციებში მთავარი პერსონაჟები გოგონები არიან, რომლებიც სრულიად არღვევენ დისნეის უწინდელ, მასკულინური სამყაროს არსის გადმოცემას და თავის მხრივ ცვლიან იდეოლოგიას. დისნეის ანიმაციის მთავარი გმირი ალადინი, „მზეთუნახავი და ურჩხულის“ სიყვარულის ისტორია, კონკრეტულად ჯადოსნური თავგადასავალი - თუ უწინ თითქმის ყველა ზღაპრისა და ანიმაციის ბედნიერ დასასრულად პრინცესისა და პრინცის სიყვარული და ქორწინება ითვლებოდა, ან მთავარი პერსონაჟი ყოველთვის მამაკაცი იყო, ჩვენს მიერ აღებული სამი საკვლევი ანიმაცია რადიკალურად სხვა იდეოლოგიის გამტარებელია. კერძოდ, ანიმაცია „მამაცში“ პრინცესა მერიდა დაოჯახების კატეგორიული წინააღმდეგია, სწორედ ამიტომ ის მშობლებს უპირისპირდება და დედის აზრის შესაცვლელად მის მოჯადოებასაც კი გადაწყვეტს.

პროპი	„მამაცი“	„გაყინული“	„მოანა“
1.ოჯახის ერთ-ერთი წევრი შინიდან მიდის	პრინცესა მერიდა სახლიდან იპარება	დედოფალი ელზა	მოანა კუნძულის გადასარჩენად

		სასახლიდან მიდის	ოჯახიდან მიდის
2. გმირს აკრძალვას უწესებენ	პრინცესა არ ხარხარებს! პირს საქმლით არ იტენის!, ადრე დგება!, პრინცესები მაგიდაზე იარაღს არ დებენ!, მეტჯერ გასროლა არც იფიქრო, გიკრძალავ! პრინცეს ამ საკუთარ სამშობლოზე ყველაფერი უნდა იცოდეს, სისულელეები კი არ უნდა დახატოს! გირჩევ ამას შეეგუო, ეს ქორწინებაა და არა სამყაროს აღსასრული- პრინცესას ქორწინებას აიძულებენ	არ იგრძნო და არავის აჩვენო- ელზას ხალხთან ურთიერთობა ეკრძალება	რიფის იქით არავინ გავა!
3. გმირი აკრძალვას არღვევს	პრინცესა მშვილდის სროლაში	დედოფალი მთელი დღით	მოანა თევზის დაჭერის მიზნით

	ხელისმთხოვნელებს ეჯიბრება/ უარს ამბობს პრინცის არჩევაზე	წლების დახურულ ჭიმკარს ალებს	ზღვაში შედის
4. მავნებელი (არამზადა) ვითარების დაზვერვას იწყებს	-	ჰერცოგი კითხოლობს, ხომ არ იცით რატომ დახურეს პირველად სასახლის კარი?	-
5. მავნებელი იღებს ცნობებს მსხვერპლის შესახებ	-	ანა დის შესახებ ჰანს უყვება	-
6. მავნებელი ცდილობს მოატყუოს თავისი მსხვერპლი, რათა დაეპატრონოს მის საკუთრებას	-	ჰანსი პრინცესა ანას ცოლობას თხოვს	-
7. მსხვერპლი ტყუვდება და ამით უნებლიეთ ეხმარება მავნებელს	-	პრინცის სიყვარულში დარწმუნებული ანა ეუბნება ხალხს: ჩემს მაგივრობას პრინცი ჰანსი გაგიწევთ	-

8.მავნებელი ზიანს აყენებს ოჯახის ერთ-ერთ წევრს	მოჯადოებული დედა- დათვი ხდება	პრინცი გაყინულ ანას ცეცხლს უქრობს.	კუნძულზე თევზი გაქრა, მცენარეები გახმა, კუნძული დაწყევლილია
9. გმირს ატყობინებენ უბედურების ან დანაკარგის შესახებ	ჯადოს მოსახსნელად პრინცესას ჯადოქარი ეუბნება: ბედი შეიცვლება, საკუთარ თავში ჩაიხედე, იყავი მამაცი, გობელენი გაამთელე	მისი გადარჩენა ვცადე, მაგრამ გვიანი იყო, შენი და შენს გამო დაილუპა- ჰანსი დედოფალ ელზას ატყუებს	დროა მთაზე ქვა დადო
10. გმირი თანხმდება ამ დავალებაზე და ხდება მამიებელი	პრინცესა ნაპერწკლებს მიყვება	-	ვიპოვოთ შენი ანკესი და გული გავამთელოთ-მოანა დავალებაზე თანხმდება
11.გმირი ტოვებს სახლს კონკრეტული მიზნითა და ფუნქციით	პრინცესა დედის გადასარჩენად სახლიდან გარბის	ჩემი ადგილი აქ არის მარტოობაში, სადაც ვერავის ვავნებ- დედოფალი ელზა ერენდელიდან ყინულის	მოანას ბებია ტეფიტის გულს აძლევს

		სასახლეში გადადის	
12. გმირს უწყობენ გამოცდას, დაკითხვას, თავს ესხმიან, რითაც მზადდება საფუძველი ჯადოსნური საშუალების მისაღებად	-	-	-
13. გმირი რეაგირებს დამსაჩუქრებლის ქმედებაზე	-	-	მოანა მომაკვდავ ბებიას ბოლო სურვილს უსრულებს
14. გმირის განკარგულებაში ხვდება ჯადოსნური საშუალება	ჩემი გამომცხვარია, სპეციალურად შენტვის- პრინცესა მოჯადოებულ ნამცხვარს დედას სთავაზობს	დედოფალი ელზა ზებუნებრივი ძალით დაბადებიდან ჯილდოვდება.	მოანა ჯადოსნურ ანკეს იბრუნებს
15. გმირი ჯადოსნური საშუალების დახმარებით ძიების ადგილას აღმოჩნდება	პრინცესა ამბობს: მე ხომ აქ ნაპერწკლებმა მომიყვანეს	დედოფალი ჯადოსნური ხელით ყინულის სასახლეს აკეთებს	მოანა და ჯადოსნურ ფრინველი (მაოი) თანხმდებიან მავნებელთან ბრძოლაზე
16. გმირი და მავნებელი უშუალოდ შეეხებიან ერთმანეთს	პრინცესა მორდუსთან გამკლავებას მშვილდით ცდილობს, ისინი	ბოლო მოუღეთ ამ ზამთარს- პრინცის მომხრეები ღია ორთაბრძოლაში	მოანა ტეკას დამარცხებას ცდილობს

	პირისპირ შეებმებიან ერთმანეთს	დედოფლის მოკვლას ცდილობენ	
17. გმირს დაღს ასვამენ	პრინცესა ბრძოლის დროს სუსტდება და ძალა აღარ ყოფნის	ჰანსი დედოფალ ანას გამოკეტავს	მოანას გამოქვაბულში კეტავენ
18. მავნებელი დამარცხებულია: ღია ორთაბრძოლაში, პაექრობაში, თამაშში ან გმირი მას ჭკუით სჯობნის და მოტყუებით კლავს	-	თვითმარქვია ჰანსი დამარცხებულია , მას ქალაქიდან აძევებენ	„ქოქოსები“ მარცხდებიან ღია ორთაბრძოლაში
19. უბედურება ან დანაკლისი აღმოფხვრილია	შენ დაბრუნდი- პრინცესა დედას გადაარჩენს	ერენდელში ისევ ზაფხულია	მოანა გამოქვაბულიდან თავს აღწევს
20. გმირი ბრუნდება	სასახლეში უნდა დავბრუნდეთ, სასწრაფოდ- პრინცესა გობელენის გამთელებას ცდილობს	დედოფალი ელზა სასახლეში ბრუნდება	მოანა მაოისთან ერთად ისევ თავის ნავზეა
21. გმირი იღვევება	გასაღები შეინახე და გარეთ არ გამოუშვა! მამა ეუბნება მსახურს	დედოფალი ელზა მოღალატედ უნდა	-

		გამოვაცხადოთ	
22. გმირი თავს აღწევს დევნას	ძმების დახმარებით გასლები პრინცესას ხელშია	-	-
23 გმირი ბრუნდება ან თავის ქვეყანაში ან სხვა ქვეყანაში-მაგრამ მას ვერ ცნობენ	-	-	-
24. ჩნდება ცრუ გმირი (თვითმარქვია), რომელიც იმ ჯილდოზე აცხადებს პრეტენზიას რომელიც ნამდვილ გმირს ეკუთვნის	-	მე გმირი გავხდები, რომელიც ერენდელს გაყინვისგან იხსნის-პრინცი დედოფლის ადგილის დაკავებას ცდილობს	-
25. გმირი რთული ამოცანის წინაშე დგას - მან თავისი ნამდვილობა უნდა დაამტკიცოს	-	-	-
26. ამოცანა შესრულებულია, თავსატეხი ამოხსნილია	პრინცესა ამბობს: ჩვენი ბედისწერა ჩვენში ცოცხლობს!	-	ტეკა საბოლოო ბრძოლაში მარცხდება

27. გმირს ცნობენ	-	-	-
28. მავნებელი ან ცრუ გმირი-თვითმარქვია მხილებულია	-	გაყინული გული აქ მხოლოდ შენია-ანა პრინცის ნადვილ სახეს ხედავს	-
29. გმირს ახალი სახე ეძლევა ან იბრუნებს თავის პირვანდელ სახეს	პრინცესას ქორწილი გადადებულია, ის პირვანდელ ცხოვრებას უბრუნდება	დედოფალი თავის ზებუნებრივ ნიჭს აღარ მალავს	მოანა ნამდვილი ბელადი ხდება
30. მტერი (მავნებელი, არამზადა და მისი თანამზრახველები) დასჯილია	ჩვენ ორივე შევიცვალეთ- ჯადოქრობა მოიხსნა	ერენდელი პრინცთან და მის თანამოაზრეებთ ან ურთიერთობას წყვეტს	ტეკას დამარცხებით, ტეფიტის გული გამთელებულია
31. გმირი ირთავს ცოლს და ტახტზე მეფდება	-	-	-

ანიმაცია „მამაცში“ კარგად ჩანს პრინცესას მისწრაფებები, ის ცდილობს დაარღვიოს სამეფო კარის ეტიკეტი, წინააღმდეგია პრინცესული კაბების, თმის შეკვრის, რომლის გაშლასაც ლორღებთან შეხვედრისას ცდილობს, არ ახასიათებს პრინცესული ჩვევები, მიუხედავად აკრძალვისა მშვილდის ისვრის (პრინცესისთვის მიუღებელი ჩვევა) და საუბრისას ხმასაც უწევს. გმირი გაურბის დადგენილ წესებს და ეწინააღმდეგება

მშობლების გადაწყვეტილებას. პრინცესა მერიდას სახით დისნეი ცდილობს ანიმაციით დაგვანახოს XI საუკუნის თავისუფალი გოგოს/ქალის ცხოვრება, რომელსაც გადაწყვეტილების მიღება დამოუკიდებლად სურს და ბედნიერებისთვის ქორწინება არ ჭირდება, რომელსაც ჯერა, რომ საკუთარი ბედისწერა მასში ცოცხლობს.

მერიდა პრინცესობას საერთოდ ივიწყებს, როცა კაბას ძალით გახევეს და მშვილდის სროლაში ხელისმთხოვნელებს ეჯიბრება. აქ ჩანს პრინცესას სიმამაცე, მისი დაუოკებელი სურვილი, იმისა, რომ მშობლებს ქორწინება გადააფიქრებინოს, რადგან მერიდასთვის აღნიშნული საკითხი მართლაც სამყაროს დასასრულთან ასოცირდება, ამიტომ ის საკუთარი თავისთვის იბრძვის და ამ ბრძოლაში საწინააღმდეგო სქესის წარმომადგენლებს ამარცხებს. ანიმაციაში ეს ერთ-ერთი ხაზგასასმელი მომენტი, როცა ქალი ფიზიკური სიძლიერითა თუ სიმამაცით კაცებს ამარცხებს და აღნიშნული ფაქტით დისნეი კიდევ ერთხელ გვაჩვენებს, რომ არ არსებობს „სუსტი სქესი“, რომ პრინცესები მხოლოდ სარკეში არ იხედებიან, რომ პრინცესებსაც შეუძლიათ საკუთარი თავის დაცვა და ცხოვრებაში ბევრად უფრო მნიშვნელოვანი გადაწყვეტილებების მიღება, ვიდრე ეს ქორწინებაა.

დისნეის ანიმაცია დასაწყისიდან საკუთარი თავის „გადარჩენის“ ხაზს მიყვება, თუმცა პრინცესა მერიდას სიმამაცე კიდევ ერთხელ ანიმაციის დასასრულისკენ ჩანს, როცა თავისივე დაშვებულ შეცდომას აღიარებს და მის გამოსწორებას ცდილობს. მან მოჯადოებული დედა, მამისგან და მავნებლისგან (მორდუ) უნდა დაიცვას. ის პირდაპირ შეეხმება მავნებელს და მშვილდით დათვის დამარცხებას ცდილობს, ანუ გმირში ოჯახის წევრის დახმარების სურვილი იღვიძებს.

ოჯახის წევრის დახმარებას და დაცვას ცდილობს ანიმაცია „მამაცის“ მთავარი პერსონაჟი ელზა. პრინცესა მერიდასგან განსხვავებით, ელზა დედოფლის ამპლუაში გვევლინება, თუმცა სიმამაცე და ბრძოლის სურვილი ორივე გმირს ახასიათებს. დისნეიმ მთავარი პერსონაჟი ბავშვობიდანვე ზებუნებრივი ძალით დააჯილდოვა, ანუ სხვებისგან გამოარჩია, თუმცა სწორედ ამის გამო ელზა იძულებულია

აკრძალვებს დაემორჩილოს. აღნიშნული ანიმაციის მთავარი გმირი საიდუმლოს საკუთარი ძალის შესახებ წლების განმავლობაში ძალავს, რათა ზიანი არ მიაყენოს პირველ რიგში საკუთარ დას. არ იგრძნო და არავის აჩვენო! ეს სიტყვები მთავარი გმირის ცხოვრების დევიზი გახდა.

ელზა საკუთარ თავში მუდმივად სიძლიერეს ეძებს, რომ ზებუნებრივი ძალის მართვა შეძლოს. სიძლიერესთან ერთად ის იჩენს მოთმინების დიდ უნარს, როცა ანასგან (და) გაირიყა და ერთ ოთახში ჩაიკეტა. „ერთ დღეს მან უბრალოდ კარი ჩაიკეტა და ვერასდროს გავიგე რატო“- აღნიშნულ ფაქტს ანაც განიცდის, თუმცა ელზამ ტვირთსმარტო ატარებს. ელზას სახით დისნეი გვიხატავს ქალს, რომელსაც უწევს გრძნობების, ემოციებისა და ძალის მართვა.

ელზას საიდუმლო მისივე ინაგურაციაზე მჟღავნდება, როცა ის მოულოდნელად ყველაფერს ყინავს. ამ ფაქტით დისნეი თითქოს ძლიერი ქალის სუსტ მხარესაც გვიჩვენებს, რომელიც წუთიერად კონტროლს კარგავს და გამოსავალს გაქცევაში პოულობს. მთავარი გმირი ფიქრობს, რომ აღნიშნული გადაწყვეტილებით საკუთარი თავისგან ყველას და ყველაფერს დაიცავს და ყინულის სასახლეში მარტო ცხოვრებას ამჯობინებს. „ჩემი ადგილი აქ არის მარტოობაში, სადაც ვერავის ვავნებ“. გარდა ამისა, დისნეი მთავარ გმირს სხვა განსაცდელსაც უმზადებს. ელზა თვლის, რომ და სანდო ხელშია, თუმცა მავნებლის ჩანაფიქრს მალე ხვდებმა, შესაბამისად მას თვითმარქვია პრინც ჰანსთან და მის თანამოაზრეებთან დაპირისპირება უწევს. ამით დისნეი ძლიერ ქალს კვლავ თავის სტატუსს უბრუნებს და საკუთარი სამეფოსა და ოჯახის გადასარჩენად ბრძოლის სურვილს უღვიძებს. ხოლო, კაც პერსონაჟებს კი მხოლოდ მოღალატეებად წარმოგვიდგენს, რომლებსაც ტყუილითა და თვალთმაქცობით სურთ ძალაუფლების ხელში ჩაგდება. დისნეის ორივე ანიმაციაში კაცის კულტი თითქოს მეორე პლანზე ინაცვლებს, კაცი აღარ იღებს მნიშვნელოვან გადაწყვეტილებებს: მერიდას შემთხვევაში მის დაქორწინებას და მომავალს დედა წყვეტს და ხელისმთხოვნელებსაც ის იბარებს, ხოლო ანიმაცია „გაყინულში“ სამეფო კარს საბოლოოდ მაინც დედოფალი განაგებს.

კუნძულისა და საკუთარი ტომის გადარჩენა ანიმაცია „მონა“-შიც მდედრობითი სქესის წარმომადგენელს უწევს. მონას მშობლები ბავშვობიდანვე ბელადობისთვის ამზადებენ, თუმცა გარკვეულ აკრძალვებსაც უწესებენ, რომლებსაც უშიშარი გოგო არ ემორჩილება. დისნიმ მთავარი პერსონაჟი ყველასგან გამოარჩია და ტეფიტის გულის გამთელება სწორედ ზღვის რჩეულს დააკისრა.

ანიმაციის დასაწყისშივე ხაზგასმითაა ნაჩვენები მონას გამბედაობა და უშიშრობა. მაშინ, როცა მონას და მის ძმებს კუნძულის ლეგენდის შესახებ უამბობენ, ბიჭები ტირილს იწყებენ, ამ ერთი შეხედვით უწყინარი ფაქტითაც დისნი ხაზს უსვამს მონას სიძლიერეს და ინტერესს იმისა, თუ რა ხდება რიფს იქეთ.

კუნძულიდან გაპარულ მონას პირველ ჯერზე არ უმართლებს, ის ვერ მიაღწევს რიფამდე, რომ იპოვოს თევზი და კუნძულის მცხოვრებლები დააპუროს. ერთი მხრივ, კუნძულიდან გაპარვა და მამის დაუმორჩილებლობა დიდ გამბედაობასთან ასოცირდება, თუმცა დაბრკოლების შეხვედრისთანავე ანიმაციის მთავარი გმირი თითქოს ნებდება და გარკვეულ სისუსტეს იჩენს. სწორედ ამ დროს ანიმაციებსა თუ ტრადიციულ ზღაპრებში გამოჩნდება ადამიანი, რომელიც სწორ გზაზე აყენებს გმირს. მონას შემთხვევაში მას ძალას ბებია მატებს, რომელსაც სიკვდილის წინ ტეფიტის გულის გამთელებას დაპირდება.

დისნის პერსონაჟი ისევ ძალას იკრებს და ზღვაში მარტო შესვლას გადაწყვეტს. ამჯერად, მონა ყველა დაბრკოლებას უმკლავდება და მაოისაც მავნებლის დამარცხებაში ითანხმებს. საბოლოოდ, უშიშრობის, სიმამაცისა და სიძლიერის გამოჩენით მონა კუნძულის გადარჩენას შეძლებს და შინ გამარჯვებული ბრუნდება.

დასკვნა

პროპის „ჯადოსნური“ ზღაპრის მოდელებიდან უმრავლესობა სამივე საკვლევ ანიმაციაში გვხვდება, დისნეის ანიმაციებიც ტრადიციული ზღაპრის ხაზს მიყვება და თავდაპირველად მთავარ გმირებსა და მათ ოჯახის წევრებს გვაცნობს, თუმცა „ჯადოსნური“ ზღაპრის 31-ე პუნქტს ჩვენს მიერ აღებული დისნეის არცერთი ანიმაცია არ აკმაყოფილებს. ანიმაციის გმირების ცხოვრება დაქორწინებით და ცალსახად გამოხატული სიყვარულის ისტორიით არ მთავრდება. დისნეი ამ ფაქტით, გვაჩვენებს, რომ ანიმაციების ბედნიერი დასასრულისთვის მხოლოდ გამეფება ან დედოფლობა არ არის საჭირო. ჩვენს მიერ შესწავლილი სამივე ანიმაცია ხელს უწყობს ქალის ახალი ცხოვრებისეული მოდელის წარმოჩენას და ნათლად აღწერს მისი სოციალური სტატუსის ცვლილებას.

დისნეი მთლიანად გარდატეხას ახდენს ანიმაციების ისტორიაში და შეუდრეკელი და მამაცი კაცების ნაცვლად მთავარ პერსონაჟებად, სამეფოსა და კუნძულის გადამრჩენლებად, ძლიერ ქალებს წარმოგვიდგენს. დისნეის აღნიშნული ანიმაციები პირდაპირ ეხმიანება XI საუკუნის გამოძახილს, სადაც პატრიარქარული სამყარო ნელ-ნელა იცვლება და მას მატრიარქატი ღირსეულ პაექრობას უწევს. შესაბამისად, ჩვენს მიერ მოდიფიცირებული შინაარსობრივი სტრუქტურებით და მათი მეცნიერული დასაბუთებით, დისნეის სამივე ანიმაციაში იდეოლოგიზებული გადანაცვლების სურათი ცალსახად იკვეთება.

ღირებულებრივ-იდეოლოგიური გადანაცვლების აღქმა, ნახევრად სტრუქტურირებულ ინტერვიუებშიც გამოიკვეთა. ქართველი რესპონდენტებისთვის დისნეის პროდუქცია საზოგადოების დღევანდელ მოთხოვნილებებთან ასოცირდება. დისნეის ანიმაციები მათთვის ბუნებრივი გარემოს ნაწილია და არა ამერიკული ღირებულებების ექსპორტი.

გამოყენებული ლიტერატურა

1. მასისაშვილი ხ., ტორაძე მ. (2019) მედიისა და კომუნიკაციის კვლევის მეთოდები (ხელნაწერის უფლებით)
2. დენის მაკჟუელი, მაკჟუელის კომუნიკაციის თეორია, თარგმანი ინგლისურიდან (2019), ხელნაწერის უფლებით.
3. Astrid Pernille Jespersen, Morten Krogh Petersen, Carina Ren and Marie Sandberg (2011) Cultural Analysis as Intervention

ლინკი:<file:///C:/Users/User/Desktop/kvlevistvis/Cultural Analysis as Intervention.pdf>

4. Katherine van Wormer, Cindy Juby (2015) Cultural representations in Walt Disney films: Implications for social work education

ლინკი:<file:///C:/Users/User/Desktop/kvlevistvis/Cultural Representations in Walt Disney.pdf>

5. Lena Lee, Disney in Korea: A Socio-Cultural Context of Children's Popular Culture

ლინკი:

<file:///C:/Users/User/Desktop/kvlevistvis/Disney in Korea A Socio-Cultural Context.pdf>

6. Demi Wu, კრიტიკული ანალიზი ანიმაცია „გაყინული“

ლინკი:https://www.academia.edu/9502786/Critical_Analysis_of_Frozen

7. Brian Eggert, მიმოხილვა ანიმაცია „მამაცი“

ლინკი: <https://deepfocusreview.com/reviews/brave/>

8. Samantha Castro, კრიტიკული ანალიზი ანიმაცია „მოანა“

ლინკი: <http://scalar.usc.edu/works/critically-queer-a-collection-of-queer-media-critiques-and-character-analyses-/disney-deconstructed-do-not-call-her-a-princess-a-critical-analysis-of-disneys-moana>

9. ანიმაცია „მამაცი“, რეჟისორის შესახებ

ლინკი : <https://ew.com/article/2012/08/15/brave-director-brenda-chapman-breaks-silence-getting-taken-off-film-heartbreaking-devastating-distressing/>

10. ანიმაცია „მამაცი“ რეიტინგი

ლინკი: <https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?view2=worldwide&yr=2012&p=.htm>

11. ანიმაცია „მამაცი“ რეიტინგი

ლინკი: <https://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=pixar.htm>

12. ანიმაცია „მამაცი“ რეიტინგი ქვეყნების მიხედვით

ლინკი: <https://www.boxofficemojo.com/movies/?page=intl&id=bearandthebow.htm>

13. ანიმაცია „მამაცი“ ჯილდო

ლინკი: <http://www.mtv.com/news/1700088/golden-globe-awards-2013-winners-list/>

14. ანიმაცია „მამაცი“ ჯილდო

ლინკი: <http://criticalwomen.blogspot.com/2013/01/women-film-critics-circle-awards-2012.html>

15. ანიმაცია „მამაცი“ მყურებელთა შეფასება

ლინკი: <https://www.common-sense-media.org/movie-reviews/brave/user-reviews/child>

16. ანიმაცია „გაყინული“ პრემიერა

ლინკი: <https://www.hollywoodreporter.com/news/disneys-frozen-premiere-turns-la-658133>

17. ანიმაცია „გაყინული“

ლინკი: <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-xpm-2014-jan-24-la-et-mn-frozen-how-disney-makes-a-musical-in-41-languages-20140124-story.html>

18. ანიმაცია „გაყინული“ მომხმარებელთა რიცხვი

ლინკი: <https://www.thewrap.com/frozen-heats-home-entertainment-market-sells-massive-3-2-million-units/>

19. ანიმაცია „გაყინული“ რეიტინგი

ლინკი: <https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2013&p=.htm>

20. ანიმაცია „მოანა“ იტალიაში

ლინკი: <https://www.ilpost.it/2015/12/03/moana-oceania-vaiana-disney/>

21. ანიმაცია „მოანა“ რეიტინგი და შემოსავალი

ლინკი: <https://deadline.com/2016/11/moana-fantastic-beasts-tuesday-box-office-thanksgiving>

22. ანიმაცია „მოანა“ იუთუბი: <https://www.youtube.com/watch?v=WH-K7pCN1Ms>

23. ანიმაცია „მამაცი“ იუთუბი: <https://www.youtube.com/watch?v=93hzLQdR5CU>

24. ანიმაცია „გაყინული“ იუთუბი: <https://www.youtube.com/watch?v=vDJDs0Tckgc>

Ivane Javakshishvili Tbilisi State Unive

Mari Matcharashvili

Disney as a Cultural Imperialism and Ideological Shift in Disney
Productions

Mass Communications and Media Research

The Thesis Submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree
of Master of Mass Communication and Media Study

Under the direction
Khatuna Maisashvili
Associate Professor

Tbilisi, 2019