

分裂的刻板印象：在线动漫中的女性形象建构研究

柳旭东 钱能

摘要

本研究使用内容分析和主题分析方法，探索在线动漫女性形象建构中的职业、主导性、服饰以及暴力行为等刻板模式。研究确认刻板印象叙事在动漫中依然存在但也呈现矛盾和异化的特点：女性在动漫中总体表现出支配型参与特点；她们依然趋向于穿着裙装，但在类现实动漫中穿着裤子这种符号化服饰的可能性增加。女性在动漫中通常被建构成暴力无涉的柔弱从属角色，但在超现实动漫中女性相对于男性有时处于掌握更多权力的地位，并且更多可能从事通常被认为显示男性气质的军人等职业，同时表现出强攻击性。这种多元建构表征动漫在印证社会现实以及预测社会意识上的分裂倾向，本研究将这种分裂的刻板印象归因于文本的矛盾再现：一方面对于世俗文化退让以实证受众对于女性意义的记忆和期待，另一方面动漫通过“反在场”的建构试图将受众从封闭叙事中驱离，使用多元文本挑战性别二元互动中的权力失衡。

关键词

动漫、刻板印象、建构、超现实、反在场

作者简介

柳旭东，澳门科技大学人文艺术学院副教授。电子邮箱：xdliu@must.edu.mo。

钱能，绍兴文理学院国际教育学院科员。电子邮箱：qianneng@usx.edu.cn

The Rupture of Stereotype: A Study of Woman Image Construction in Anime

LIU Xudong QIAN Neng

Abstract

This study, through content analysis and thematic analysis, investigates woman images in terms of occupation, dominance, apparel, and violence stereotype. It confirms that traditional stereotype stills exists in the anime, but the stereotype also demonstrates contradiction and alienation. Women are represented in the episodes of reality anime with dominant involvement

in the stories; they are in most cases still wearing skirts, but the likelihood of wearing pants substantially increases in reality anime. Typically featured with violence-free and submissiveness characteristics, women are constructed to be aggressive and to have disposal power in surreal anime: they are more likely to take the role of warriors who generally represent a masculine occupation. The multiple construction of women image abides by the status quo but at the same time deviates from the stereotype. This multi-dimensional construction suggests that animation has a contradictory tendency in verifying social reality while predicting consciousness. The study attributes this stereotype rupture to the recurrence of textual contradictions: on the one hand, the text retreats from secular culture, together with the memory and expectation of positivist audiences and women's meanings; on the other hand, it attempts to challenge audiences through the construction of "anti-presence". The text thus deviates from the closed narrative and uses multiple texts to withstand the central duality of gender.

Keywords

anime, stereotype, construction, surreal, anti-presence

Authors

Liu Xudong is associate professor in the Faculty of Humanities and Arts at Macau University of Science and Technology. Email: xdlu@must.edu.mo.

Qianneng is a section member of School of International Education, Shaoxing University. Email:qianneng@usx.edu.cn.

“动漫”是动画和漫画的合称，动画（animate或者anime）是由很多帧静止的画面连续播放的过程；漫画（comics或者manga）主要指现代漫画，即画面风格精致写实而内容宽泛，使用分镜头的手法来表达一个完整故事的多幅绘画作品（王冀中，2009）。通过动漫收看获取娱乐，成为受众特别是青年社群的重要生活方式，而媒介科技的优化使得在线动漫在获取有效接触方面产生优势。

因为动漫的广泛接触率以及日益增强的影响力，我们有必要来仔细审视动漫中的文本内容，其中的重要一极便是动漫对于性别的建构：这些文本对于人们会产生潜移默化的教化作用，由此带来人们对于女性的认知误差甚至偏见。通过媒介等间接观察学习社会认可的行为，人们形成性别角色刻板印象（Bussey & Bandura, 1999）。从女性主义视角看，男性在媒介中通常处于主导地位而女性被刻意弱化或者刻板化：在1930年到1990年的卡通节目中，女性形象只占全部角色形象的16.4%，在1960年以前这个数字甚至更少，在其后才逐渐上升（Klein & Shiffman, 2009）。对于媒介建构的批评也引起学者对于动漫性别再现的研究（England, Descartes & Collier-Meek, 2011; Klein & Shiffman, 2009），然而其中很少有学者

使用内容分析或文本分析对在线动漫进行系统研究,以获得人们现在最广泛阅看的动漫的文本意义。本研究就是试图通过对这些动漫内容做科学编码和主题分析来部分弥补我们对女性形象建构认知的缺失。

一、女性形象建构

刻板印象是对于某群体的最典型属性的记忆呈现,被定义为人们对于群体的典型属性的共同承认(Judd & Park, 1993)。包括动漫在内的媒介在建构社会个体时,不可避免地存在资源不足而导致不能完整区分个体差异的问题,对个体的属性和价值进行选择 and 再组合,也就是进行框架建构就成为必然的过程。在这个过程中,媒介通常以其认为的个体或群体的特质为核心,突出表现这些特质并将这些特质“标签”成该群体独有,却故意忽视甚至抛弃与其他群体共享的质素,这种简单或泛化的建构便是刻板印象。对于群体的标签化建构,可以从小的角度切入某一群体文化而避免可能的冲突,也容易被受众所理解而避免产生可能的认知不协调。但是当这种“刻板印象”再现被反复制造成文化产品并被消费后,人们会错误地认为这个群体的所有文化就是被表现的标签内容,“刻板印象”建构由此可能脱离媒介背景被固化为“真理”。

刻板印象的建构在电影、动漫文学等文化产品中广泛存在(魏美惠,苏郁雯,2013)。如大部分卡通中女性性格大多温柔美丽,扮演被抢救的角色:在迪斯尼动画中,公主形象通常都是美丽却无助被动的,她们相信通过与男性的婚姻才能获得幸福快乐的生活(England, Descartes & Collier-Meek, 2011)。这种刻板印象有时强化女性的被动与从属的社会角色模式。吴磊(2010)在研究韩剧女性时依据韩剧主要角色性别将韩剧主角分为男主、女主、两性互动三个主角类别:在东方传统社会里,男性通常居于主导地位,而女性则扮演从属角色。刻板印象在运动中的表现为:女性应当进行如学习芭蕾、弹奏钢琴等温柔文静的活动,而男性则应进行踢足球、玩棒球等激烈的体育运动;相对于男性在运动中的主动参与,女性在运动中也较为被动。Brownlow和Durham(1997)分析对比了X-men、Iron-man、Spiderman、Battletech中的人物形象后发现,男性角色更可能具有攻击性,并且善于运用科学知识,而女性角色较少出现主动攻击的行为,多以辅助或者被动角色出现,具有情感关怀的特质。

由于这种从属被动的参与情态,女性在现实社会生活中的职业也通常被描绘为承担缺乏竞争力的辅助生产类别。在人类进化中,男性由于体质优势,从事耕种狩猎等工作,而女性选择奶娘和纺纱等轻体力劳动(李美枝,钟秋玉,1996)。

这种传统分工由媒体记忆并被消费，固化成为大众的女性职业符号。Aneshensel（1981）、Lennon和Rosenfield（1992）研究发现，基于女性本身具有的“爱小孩”、“顾家”等性格特质，女性所从事的是消费更多时间或者照顾他人的服务型工作；在侯凤珠（2002）研究男女属性的“职业性别刻板印象量表”中，只适合女性的职业被界定为保姆、护士；只适合男性的职业涵盖挖土机操作员、汽车检修、消防员、军人、军官、警卫等；两性都能选择的职业则包含歌星、球员、店员、艺术家、记者、校长、餐饮服务、经理等。

这种对于女性属性的固化建构也延伸到女性的物质附着物如服饰上，通过附着物来侧面印证女性从属的社会角色。从自我心理学的角度来说，服装选择是个人的自我呈现，穿着具有一定的象征意义，反映了学习以及社会化的过程。在某种程度上，服饰又代表了社会对个人的要求：在对女性早期的着装研究中发现，女性的流行服装为紧束的上半身、长度及地的裙子、以及花哨的花边装饰，这让女性在外观上符合社会期望的高雅特质（Foote, 1980）。该类女性服装的流行，影射了当时社会对女性角色的典型规范，即女性需要柔弱顺从并且属于家庭，外出行为被限制（Roberts, 1977）。随着女性对保暖、卫生等的要求，他们或许会在繁复的裙子中穿着裤装，但社会对女性的着装承认仍然以裙装为主。

即使女性在服装选择上出现向男性靠拢的现象，“裤装”依然是男女着装上的最大差异。进入十九世纪，随着女性平权运动的兴起，“裤装”成为了女权运动者在公开场合权力表达的方式，成为服装改革的对象与目标（Fischer, 2001）。然而在当时的社会认知中，“裤装”依然属于男性特质的固有符号，女性跨界穿着裤装违背了社会认知中女性特质应有的外在表现，裤装在一定程度上成为男性权力的象征。因此，裤装在女性平权运动中被赋予了男女平等的象征意涵，具备“自主选择”以及“展现个人特色”的作用（Einwohner, Hollander & Olson, 2000）。对“裤装”的追逐承载了“性别”的愿望与女性寻求“改变”的状况，裤装成为女权改革团体挑战服饰性别意识的存在（Davis, 1992）。

由此可见，服饰是社会化的产物，不仅反映了两性生理外观的差别，也反映了社会对于两性角色（gender）与两性特质的刻板化建构。早期的女性服饰遮蔽女性原有的身体曲线，放大服装对女性的生理限制，从而具像化女性性别角色中与男性差异的特质，以印证社会建构的女性特质如“柔弱”“顺从”。女权运动中对“裤装”的追求，则是为了摆脱社会对女性角色的固有塑造，追求两性地位、权利上的平等，从服饰上摆脱大众对女性固有的“柔弱”“顺从”等性格特质的要求。在女性形象的媒介建构中，裙装或者裤装的选择隐喻了男权与女权的冲突，也是印证或

者挑战这种性别刻板建构的文本表征。例如在卡通研究中,黄吉君、吴宇屏和曾荣华(2010)发现哆啦A梦作者在描绘胖虎妈妈时配以裤装,展现其性格强势凶狠的特质:裤装表征成为女性主义解放的部分符号。

综上所述,以往的研究确定动漫对于女性形象有刻板印象化的建构,这些建构以女性外在物质如服饰、内在情感气质以至于行为叙事呈现意义。但是这种建构通常是基于部分动漫形象的总体分析,而没有涉及到不同类别的动漫在多样叙事模式上可能存在的差异,例如我们无法知晓女性的刻板印象是否会在现实动漫或虚幻非现实的动漫上有差别化再现。本研究因此提出了以下研究问题:不同类别的动漫如何分别建构女性参与意识、职业分工、攻击性以及附着之服饰选择?角色主导如何影响动漫中女性角色参与意识、职业分工、攻击性以及附着之服饰选择?在文本意义上,女性角色叙事选择如何彰显这些性别构建和气质上可能的偏差?

二、研究方法

本研究使用内容分析法和质化的主题分析来阐释动漫之中的女性形象建构过程。首先通过观看在线动漫样本对文本进行编码和统计分析,之后又选取最能显示女性建构差异的动漫进行主题分析,以补充内容分析对于文本解读的不足。主题分析法(thematic analysis)从数据中发现分析和报告模式即主题(Braun & Clarke, 2006),在对于文字进行条目分类之外,注重发现和描述显性和隐含的文本意义,由此补充内容分析对于动漫文本意义阐释上语境引入和微观审视的不足。本研究的主题分析将动漫的故事特别是角色语言作为叙事过程,对于这种叙事的分析注重将文本分割裁剪等手法加以诠释,研究选择重复出现的具有代表性意义的话语文本。叙说者的话语在编辑转化过程中转化为研究商品,即将故事行动殖民化(Behar, 2003: 12),再通过分析动漫角色语言文本符号意义来阐释叙事隐含的女性建构文化框架。动漫有关刻板印象建构的主题,在总体上是一个抽象的实体,它为经常性经历及其变体形式带来了意义和身份,主题分析将经验的性质或基础捕捉并统一为一个有意义的整体。

(一) 文本数据收集

对于动漫内容分析的数据收集,选择截至2016年3月1日在优酷,腾讯,爱奇艺,乐视四个网站动漫频道出现的所有动漫文本,其中优酷1200部,腾讯1263部,爱奇艺900部,乐视714部。由于本研究的对象为在线动漫视频中的女性角色,因此研究过程筛选排除动物拟人化动漫,非生物拟人化动漫,真人动漫,动画电影以及特别版动漫,最后确定以动漫连续剧作为研究的抽样对象,共获得363部,以剧集

作为分析单元来进行编码，收集数据。动漫主题分析的数据收集则使用强度抽样方法，选择信息密度和强度最高的动漫样本，使得抽样获取的动漫文本可以验证理论概念，获得对于刻板印象建构的细致解释，依此原则选取《灼眼的夏娜》等六部动漫作为分析客体。按照系统的主题分析路径，对于动漫中的每个信息同样注意和考虑，在此基础上发现文本数据中具有广泛有趣的有关研究问题的主题（Braun & Clarke, 2006）。

（二）编码规则

1. 动漫类型

参照张裕幸（2009）对动画的分类规则，本研究基于动漫发生的时空变化将动漫在整体上分为类现实动漫和超现实动漫。类现实动漫以现实社会为基本框架进行剧情叙事，包括生活类、运动类、校园类、探案类等四种；超现实动漫以脱离社会生活的非物质世界为框架进行叙事，创造出取代现实场景的虚幻景象，包括历史故事衍生类、西方魔法衍生类、未来科技衍生类、神话故事衍生类、妖怪奇谈衍生类等五种。¹

2. 角色主导

本研究借鉴吴磊（2010）对韩剧的分类，依据动漫中的主要角色活动方式将动漫分为以下三类：（1）男主动漫：如果通过剧名和剧情介绍分析可以确定某个男性为核心角色，即围绕该角色展开剧情发展或者该角色全程参与剧情，则判定为“男主动漫”（如《黑子的篮球》《名侦探柯南》《火影忍者》《一拳超人》《飙速宅男》等）。（2）女主动漫：如果通过剧名和剧情介绍分析可以确定某个女性为核心角色，即围绕该角色展开剧情发展或者该角色全程参与剧情，则判定为“女主动漫”（如《小花仙》《守护甜心》《某科学的超电磁炮》等）。（3）性别互动动漫：如果由两个或两个以上不同性别角色平等参与剧情或者围绕他们展开亲情、友情、爱情等描写，则确定为“性别互动动漫”（如《犬夜叉》《宠物小精灵》《数码宝贝》等）。

3. 动漫女性角色职业

本研究参考张裕幸（2009）的研究，将角色涉及到的职业划分为以下10个类别：管理、服务、学生、演艺人员、军人、魔法师、战士、女巫、神仙、女妖。我们在此基础上再将10个类别中军人和战士倾覆合并为军人类别，女巫、神仙、魔法师和女妖四类倾覆合并为女仙或女巫类别。

4. 参与度

本研究参考Brownlow和Durham（1997）等研究将动漫女性在剧集中的参与程

度分为以下三类：（1）主动：指女性角色主动语言表达或者出现主动的非语言行为，典型的动漫话语有“我喜欢你”“请让我来试一下”等主动参与的语句或者进行主动攻击的行为。（2）被动：指女性角色扮演被救援或被帮助的对象，出现的动漫话语有“请救救我”“请帮帮我”“谢谢你救了我”“谁来救我啊”等相关求助词，或者在动漫剧集中出现被帮助、被救援的具体行为。（3）辅助：是指女性扮演主角助手角色，为该动漫中男性角色提供帮助、提供后勤服务或承担引导者角色，动漫出现“很开心能帮到你”“接下来我会指引你”等语句以及出现协助或引导行为。

5.攻击行为

谢旭洲（1997）指出攻击行为（aggressive behavior）在狭义上可以被界定为是否伤害到被攻击者的身体，即是否以敌意的行为伤害别人，核心意义包含攻击者的动态行动攻击。本研究采用了该狭义的攻击行为意义将角色的行为编码为两类：有攻击性行为和无攻击性行为。

6.服装类别

动漫女性服装类别以其出现时长最长的服装作为其主要着装的编码单位。类别包括裙子即现代分体式裙子；裤子即裤装；连衣裙即现代连体裙；西式洋装即以蕾丝、蓬蓬裙等作为主要服饰；中式服装指旗袍、汉服、中国民族服饰等；日式服装包括和服、巫女服等；特殊服装包括金属机甲服装、太空服等。我们再进一步将服饰类别倾覆成裙装、裤装和其他服饰三种类别，来显示属性的性别差异可能。

（三）分析检核

本研究选择两位编码员参与对于文本的编码，编码员培训过程：首先给编码员提供编码本，为其解释编码本各项编码含义并演示对于文本的编码过程；随后从样本框中随机选择20部动漫由两位编码员同时进行编码。使用Cohen's kappa值计算编码员间信度得出动漫主角性别为0.95，动漫类型分类为0.80，动漫主要角色分类为0.95，动漫女性角色职业分类为0.82，动漫女性角色攻击性为0.93，动漫女性角色参与程度为0.86，女性角色服装选择为0.84，编码员间信度符合研究要求。编码员随后依据编码规则将全部动漫文本进行编码并将数据载入统计软件。另外，为完成主题分析的数据整理与分析，本研究将选中的《灼眼的夏娜》等六部动漫反复阅看，记录动漫中的重要对话、角色的非语言信息如手势及语气等，以角色刻板印象为原始主题进行分析，甄选、验证和记录叙事文本中有关研究问题中女性表征的隐形意义，发现动漫文本中的女性角色如何通过服饰等外在物质以及语言等文化符号叙述自我。

三、研究发现

（一）女性形象的特质差异

在363部在线视频动漫中，按照动漫类型分类，魔法世界衍生类动漫出现所占比例最高，达到19.8%，其次为生活类动漫和未来科技衍生类动漫，所占比例分别为15.7%和15.4%。动漫主角为男性的动漫占全部动漫的45.7%，主角性别为女性的动漫占24.6%，两性动漫占29.8%，男性主角动漫与女性主角动漫出现频次比约为1.85：1。在参与度方面，女性的参与情况与通常媒介所建构的被动参与占主导现象不同，支配参与（44.0%）、辅助参与（31.6%）和完全被动参与（24.4%）处在相对平衡的分布模式上，甚至呈现女性支配参与略微占优的趋势。在着装上，裙子的比例超过50%，达到了57.9%；明确出现裤子的比例为文本总体的9.4%；裤子等其他服装的比例为7.7%，都远低于裙子的比例。从服饰的分类发现来看，动漫中女性表现出女性传统着装特征。

1. 类现实动漫附和女性刻板形象

为了研究动漫种类对于女性角色建构可能的影响，我们以动漫种类为自变量，以参与度、攻击行为、女性角色服装选择以及女性角色职业为因变量进行卡方检验。研究显示，动漫种类影响女性角色的着装选择（ $\chi^2=100.65$ ， $p<.05$ ），校园类动漫中女性角色更可能穿裙子（92.3%），而历史故事类动漫女性角色穿裙子比例最少（15.6%）；生活类动漫女性最可能穿裤子（21.1%），在历史故事类这一比例要少得多（3.1%）。卡方检验显示，不同类别的动漫对于女性角色的参与度的建构也显著不同（ $\chi^2=22.73$ ， $p<.05$ ）：女性呈现支配型参与更可能出现在校园类动漫（59.6%）和生活类动漫（52.6%）中，而在运动型动漫中女性最不可能存在支配型参与（14.3%），她们在这一类型动漫中有最多可能辅助男性参与活动（61.9%）；女性在历史故事类动漫（31.3%）和虚幻神话类动漫（27.1%）等超现实动漫中更加可能呈现完全被动的参与模式。由统计显示可看出，女性总体上在表征社会情境的类现实动漫如校园类和生活类动漫中，更加可能穿着被人们认为表现女性符号的裙装，但他们在这些情境下也同时呈现出更加主动的社会参与，隐喻动漫在表征女性刻板印象时矛盾的叙事选择。

2. 超现实动漫女性表征“男权”行为

卡方检验统计显示，不同类别的动漫对于女性角色参与度的建构也明显不同（ $\chi^2=201.47$ ， $p<.05$ ）。从总体上看，女性在动漫中最多被建构成学生（35.5%），其次为女仙或女巫（21.6%）。在历史故事类动漫中女性最有可能被建构成管理者（15.6%），而她们在生活类动漫中最不可能被建构成管理者

(1.8%)。在历史故事类动漫(40.6%)和虚幻神话类动漫(29.8%)中女性更可能被赋予军人角色,在校园动漫中这种可能性只有1.9%,在生活类动漫中也比较不可能被建构成战士(3.5%)。从总体上看,女性在动漫中有相对弱的攻击行为(41.0%),但是这种攻击行为在不同的动漫类别中同样差异很大($\chi^2=86.09$, $p < .05$):她们在类现实的动漫如校园类(13.5%),生活类(8.8%),和运动类(4.8%)动漫中都显示出非常弱的攻击性,但是该群体的攻击行为在超现实动漫如历史故事类(56.3%)和虚幻神话类动漫(60.6%)中呈现明显上升趋势。

这些发现显示在脱离现实表征的超现实动漫中,女性被建构的气质形象远离了传统人们对于女性角色的刻板印象,管理者和军人社会身份在现实社会语境中通常由男性承担,在历史故事或虚幻神话类动漫这些类别中却更可能成为女性的表征,与之对应的是男性角色权力被弱化。相反,在类现实类型的动漫如校园动漫中,女性依然被建构成柔弱和附属的社会角色如仙女,这在很大程度上呼应了某些社群的性别记忆。与这种社会角色的建构相吻合,传统的女性气质如弱攻击性和弱语言暴力,在类现实动漫中被强调,也将女性对立的形象加以实证和丰满。这种在不同类别动漫上女性被建构的角色反差,清晰地显示了类现实和超现实动漫文本对于刻板印象的分裂呈现。

3.女主动漫强化女性支配倾向

对于动漫中女性扮演主角对女性形象建构的影响这一问题,我们以角色主导为自变量,以参与度、攻击行为、女性角色服装选择以及女性角色职业为因变量,使用卡方检验进行分析。研究首先发现女性在剧情中扮演主角还是配角并不影响女性在剧情中穿裙子的总趋势($\chi^2=2.41$, $p > .05$),女性在扮演主角和配角时穿裤子的概率分别为7.9%和8.5%,这在统计学意义上无差异。但是当女性扮演主角时,其对于剧情有支配型参与的可能性增加(94.4%)($\chi^2=164.37$, $p < .05$),而当女性扮演配角时有支配型参与的可能性仅为11.6%;当男性为剧情主角时,女性更加可能从事辅助参与(50.0%)甚至是完全被动型的活动(38.4%)。女性扮演主角与否对于动漫中女性的职业选择也有一定影响($\chi^2=29.46$, $p < .05$),当女性为主角时她们只有3.4%可能做服务型工作,但当男性担任剧情主角时女性做服务型工作的概率则提高到23.2%。而女性为主角或配角并不影响其攻击行为发生的概率, $\chi^2=4.09$, $p > .05$,在两种情况下女性攻击行为发生的可能性都低于50%。可见女性角色在动漫中的主导与否并不影响她们的衣着选择,但是当女性成为主导角色时,她们更加可能被建构为承担社会事务领导的角色,虽然她们相对主导的社会地位并

不意味着攻击行为概率的上升。

（二）动漫女性文本主题的对抗呈现

通过对于所选动漫的主题分析，可以发现在女性形象建构中更加细微但有趣的显性叙事方式，由此产生不同文本对于女性建构时印证或者对抗刻板印象的意义。在对动漫视频文本进行归纳或演绎后，我们获得了以下有关女性角色建构的显性主题模式。

1. 阴柔本体的复古建构

作为女性刻板印象的模板，早期的动漫和现在的动漫都没有放弃“传统女性”的构建。人们接触较早但依然有很大收视群体的《樱桃小丸子》中的主角樱桃子，是一个穿着白色长袖衬衫和红色背带裙的女性，年龄9岁，当遇到不公正待遇（与姐姐争夺本子失败）的时候，首先想到的求助对象是爷爷，而不是选择自我抗争。同时，在该动画片中人物出现的场景，再现了人们对于东方传统儒家文化的固定记忆：父亲坐在客厅看电视，爷爷坐在房间喝茶，小丸子妈妈在厨房做饭，姐姐在房间织毛衣。而在最新的动漫文本中，这种女性刻板的构建也依然经常出现，如《School Days》中的桂言叶，黑色长发、性格内向、言语轻柔舒缓、处处与人为善，满足了受众对于理想女性的所有想象，是“镜中我”女神的标准符号。这些对于传统女性形象表演的文本，承载了叙事在公共空间中的权力层次渗透，告知受众存在社群对于传统文化的接续（Ricoeur, 1981: 185）。

2. 性别气质错位表征

动漫中的女性角色与男性角色有时被建构成与刻板印象完全对立的意义，男性阴柔，女性却拥有了所有男性气质，经常诉诸于粗鲁语言甚至肢体暴力。如《灼眼的夏娜》在封绝中成为除魔少女后，从异世怪物手中救下男主角悠介。以下的话语表达也反映了动漫广泛存在的女性“去女性化”，男性被重新构建为隐藏男性气质，同时解放自己女性气质的自由文本书写的新的范式。

悠介（男）：救救我。

夏娜（女）：吓了我一跳，这个人居然能在封绝中行动。

悠介（男）：求求你，帮我叫救护车。

夏娜（女）：真烦人，只不过被砍了就这么吵。

（《灼眼的夏娜》）

张楚岚（男）：你要干什么？！放开我，我求你了，你快放开我，救命啊。

张宝宝（女）：别叫了，不会有人的。

（《一人之下》）

昂（女）：真是令人吃惊，刚才的一击应该至少能让你昏厥。我要用家传记忆消除术，揍你，揍到失忆为止。

（《迷茫的管家和懦弱的我》）

夏娜、昂以及张宝宝的话语实践，脱离了传统女性看似固化的思维和关怀，在角色互动中对于男性视角下的性别规范展演出完全的反叛。作为男性主角的悠介和张楚岚的话语，则表现出与传统男性气质的强烈反差。文化传统将男性的狂野与勇敢，以及女性的柔弱物化为权力，角色的性格与话语体系的变化就成为对于这种权力的对抗。“别叫了，不会有人的”也表征了这种女性自我意识与拒绝妥协的实践策略。男女角色话语的互动“反串”叙事，动态诠释了动漫中反对既有性别文化权力关系的非典型女性形象文本生产过程。

3. 女性意义同性冲突

在许多动漫中，女性性别角色建构通过反差来实现，这种反差可能更能体现人群中女性的多元。如《青春X机关枪》中的立花莹为高中学生会主席，虽为女生却喜欢穿男生校服，同时具有极高的武力值（在面对校霸的时候一打三），通常以浅棕色短发的“假小子”形象示人。她的好友鼎却是粉色长发，穿裙装校服，在剧中鼎被男公关骗钱后找莹请客吃饭，莹拒绝被请饭而是选择直接为朋友“出头”。同为女性角色，立花莹厌恶女性化的服饰，性格暴躁、冲动，相对于鼎显示了完全不同的暴力性格。以下对话也显示了这种女性的建构反差。

莹：玩弄少女的心，骗取不义之财，岂有此理。

鼎：咦，不，那个，我是想说中饭……

莹：这个公关部由我来制裁！

（《青春X机关枪》）

在上面的叙事文本中，鼎所叙述的是女性自我否定的部分，“玩弄少女的心”相比较于“骗取不义之财”更显示为女性受伤害的典型生命经验。为了摆脱这种被“玩弄”的物化女性形象，莹使用“制裁”“公关部”展演以实现对于自我身份的控制。莹对于“公关部”以及“玩弄少女心”的男性个体的行为想象，是女性潜意识里

反抗男性权力的理想的投射，其所投射对象的不仅仅是文本中受伤害的女性个体，而且是受到男性权力威胁的所有柔弱女性。“公关部”是具象的男权象征，“制裁”叙事是女性通过自我行动，来争取群体在二元制权力中平等位置的合法性。

4. 性别认同“自我”迷惑

在动漫中的不同情境下，女主角有时也会呈现完全对立的“自我”形象。这种矛盾或为外在附着物与内在气质的对抗，如《一人之下》中的张宝宝所穿服装为黑色长裙，黑长直发型，通常可以被解码为传统的女性中心气质类型，但其外在表现上性格冷酷，在被男主角张楚岚遇到时正在挖坟，随后她敲晕男主角并击杀周边僵尸。有时这种矛盾也表现在不同场域下的语言反差，如《灼眼的夏娜》中的夏娜平日为黑发黑眼穿校服少女，在“封绝”中为红发赤眼的除魔少女，使用武器太刀，身着黑色风衣长裤，化身成为战胜异世怪物的英雄，显示了女性建构中男性气质与女性气质的矛盾共体。

四、讨论与结论

本研究通过量化的内容分析和质化的主题分析，对于媒体中人们经常接触到并且真实获得广泛接触率的在线动漫做了系统的编码解读，研究发现确认了前人理论的内容，同时文本中也呈现诸多有趣的，不同于人们通常认知的甚至是逆刻板印象的建构表达，显示了在线动漫在女性形象建构上与主流意识偏离甚至异化的倾向。

首先，本研究验证了以往研究在总体上一直主张的女性建构中呈现的固定偏见。这些刻板印象包括女性通常是温柔的，具有非常低的攻击性；她们更加可能从事附属性的工作如服务业，而很少可能会在剧情中扮演领导或管理者角色，该类角色通常被赋予男性在剧情中的职业身份。虽然我们的发现证实女性在动漫中频繁出现穿着裤装的现象，但是无论女性扮演主角还是配角，她们依然被建构为更加倾向于穿着裙装，特别是在校园类和生活类这些类现实动漫中，女性穿着裙装占绝对频率。

但另一方面，我们也发现在所研究的动漫中，女性并非如人们通常所认为的总是处于被动的地位，而是经常处于剧情支配型参与的文本中，扮演着主导剧情和调节总体矛盾冲突的角色。在脱离社会情境的超现实动漫如历史故事类和神话类动漫中，女性甚至处于更加主动的地位，脱离了男性对于社会生活的主导话语体系；在类现实动漫中女性也经常扮演社会生活把关人的角色，成为生活的主体参与者。这或许说明在现实社会女性形象被固化的语境下，人们通过非现实媒介信息体验对女性意义做了虚拟补偿，以实现女性主义的理想。以前的研究已经发现女性主义者通

常与女性从事的日常工作和娱乐脱离，而经常参与到虚拟的公共空间活动中（Lind & Salo, 2002），我们的发现进一步验证女性主义理想的附着和表演，即在非现实主义的场域中具体表演女性主义，这种在超现实动漫中女性形象的突变，反映了媒体建构对于社会刻板的挑战和异化。在《迷茫的管家和懦弱的我》中女主角昂以男性管家形象示人，身着燕尾服式西装，成为校园生活中的“男神”，这种经常出现的动漫形象就是反叛建构的代表。我们也应该认识到，超现实动漫中这种个体化的呈现，可能比以往抽象模型化的刻板建构对人们的判断影响更大（Ramasubramanian, 2012），人们长期接触这些具体的女性形象会认为现实世界中女性是主动和富于攻击性的，最终结果或许是社会对于传统女性刻板印象的零和效应。

这种女性主义的理想建构甚至超越了男性和女性的生物分野。人类的男性与女性两者有着相似的心理投射，男性内心有女性的因子即“阿尼玛”（anima）原型，女性心理有男性因子即“阿尼姆斯”（animus）原型，女性“阿尼玛”是其伪装的外表，男性因子是其性格的隐藏背景，需要通过深入透视才能表露（Jung, 1966: 189）。本研究显示女性在动漫形象建构中脱离了或男性或女性的二元制角色选择，倾向于一种更加柔和的类似于“雌雄同体”的中性形象。无论在男性做主角还是女性为主角的动漫中，女性都表现出比较强的攻击性，这种攻击性与男性的攻击行为在强度和持续度上差异很小，甚至在有些动漫产品中女性角色表现出比男性更强的攻击性，这些表征印证了动漫文本表演对于男女平权主义的理想倾向，从而呈现一种“中性”形象的女性建构选择。

进一步分析，动漫在女性建构上的矛盾反映了媒介文化产品对于社会情境权力的屈从或背叛。动漫文本首先对于世俗文化是退让的，文本在此不过是部分满足社会固化语境的实证：具体再现了女性化符号阐释，满足了受众对于“女性”基本结构的记忆，或是未曾实现的理想化期待，整体再现了刻板印象中“真实”女性的基本意义。这种符合传统价值关怀的女性符号，通过求同的话语传达，可以有效防止受众基础审美的断裂和冲突，而受众通过“在场”体验有效完成并强化先验的意识，人们将“女性”符号意义转移到自身并认为获得自由，满足了人们性别平等的期望。我们可以把动漫这种看似屈从于社会心理的建构概念化为被动的写实主义，物化女性为美丽漂亮和温柔贤惠以及依赖、被动的“标准”形象，这是迎合社会现实和人们固有的意识惯性，以至于扩张思维的反省现实（reflective reality）。不同类型的动漫由于所表征的场域不同，在叙事方式的选择上表现出差异，校园动漫中的女性角色保持了人们刻板印象中的柔弱服从以及被动的参与的特质，即这种被动写实主义的建构表演，如果受众希望从媒介中学习社会角色，校园动漫提供了相对完

美的女性角色“模型”，而这种女性“模型”也在社会化过程中强化了人们固有的对于女性的认识。由此看来，类现实动漫作为娱乐媒介整体上对于社会文化权力表现为附和，或者可以称为是社会文化权力的具身；当文化产品作为主流意识形态的外化时，文本拒绝违背权力意志。

但是这种对于世俗文化的退让在某些阶段又异化为沉默的否定，甚至对抗，转而诠释甚至导入一种多元的思潮和社会镜像。当人们试图通过“在场感”知觉自己的固有观念时，动漫有时又呈现出后现代主义的手法，将女性的阴柔外在表象隐藏，而突出其男性外在特征和气质，如女性的裤装和有反叛色彩的发型妆容，最大程度地弱化了女性的特征。通过这种手法的重复表现，配合以男性角色的狂野气质，将人们所谓完美女性的幻像打破。这种与前述“模型”女性表征形成完全反差的建构表演，在叙述历史故事和虚幻的超现实动漫中表现的尤为明显，它们的表征过程因为缺乏现实的参照，给文本叙事保留了更多的想象空间。女性形象由此被赋予了更多偏离现实世界的表征，她们甚至颠覆了人们对于女性的传统记忆，以充满权力符号的“男性”气质或行为来表征个体：粗俗的语言，突然和频繁的暴力倾向，配以短发裤装等附属物质。这种“反在场”建构挑战了传统文化的刻板，同时也可以满足社会正在发展的“新女性”或者“中性人”亚文化人群的心理诉求；而这种建构出的“虚拟现实”，也会反过来帮助“新女性”人群在社会人群中合法化，因为被建构的女性通过频繁的文本接触成为“超真实”（Baudrillard, 1993: 73），受众成为符号化女性文本的俘获品。

因此在整体上，动漫在女性形象建构上从“传统女性”的封闭叙事中脱离出来，力图摆脱媒介在女性建构中从男性凝视出发来表征女性的物质与意识，进而用多元的文本挑战所谓的绝对真理，这也是媒介多元化与人们意识多元化在文本上虚拟互动的结果。动漫中许多女性形象脱离了多数人对于刻板印象的固有记忆，在文化空间中使用新女性框架来表述女性行为展演，通过新的建构的“反在场”来影响受众，将反转的性别权力合法化。但是这种多元叙事又时常渗透着妥协的文本，表征在动漫中的女性存在矛盾性格特征，以及实体（substance）与行为对立的关系脉络。这或许是动漫文本作为工业化产品的结果异化，在文化冲突叙事中补充、妥协和自省，避免过度宣扬所谓现实或者反叛镜像而挑战社会生态中的受众各方。这种矛盾最终归于现实女性建构上的多元异质的叙事框架，这种对于女性性别权力的争夺同样也为意义的多元阐释提供了更多可能。

（责任编辑：束开荣）

注释 [Note]

1. 动漫类型编码规则。校园类动漫：动漫框架建构为校园场景和剧情（例如《好想告诉你》《樱兰高校男公关部》《学生会长是女仆》等）；生活类动漫：动漫框架类似于现实世界并以生活情节为主要元素（例如《大头儿子小头爸爸》《宝贝女儿好妈妈》《樱桃小丸子》等）；运动类动漫：以运动竞技为主要描写内容（例如《灌篮高手》《黑子的篮球》《free》等）；探案类动漫：动漫以侦探案情类内容为主（例如《金田一少年侦探事件簿》《名侦探柯南》等）；历史故事衍生类动漫：动漫框架建构基于历史故事展开（例如《秦时明月》《中华小当家》等）；西方魔法衍生类动漫：动漫框架以西方魔法世界为基础，涉及到魔法师、狼人、吸血鬼等元素（例如《妖精的尾巴》《海贼王》等）；未来科技衍生类动漫：动漫框架建构于未来科技或者未来末世，涉及到丧尸、变异种、机甲、星际宇宙、舰艇等元素（例如《高达》《尸兄》《学园默示录》《哆啦A梦》等）；神话故事衍生类动漫：动漫框架出自神话，涉及到某某神，某某仙，或者中国的神话体系（例如《龙珠》《死神》《元气少女缘结神》《从前有座灵剑山》《我家有个狐仙大人》等）；妖怪奇谈衍生类动漫：动漫框架以妖怪或者民间奇谈为世界架构，涉及元素有除妖师，妖魔鬼怪，志异杂谈等（例如《中国惊奇先生》《犬夜叉》《妖狐X仆SS》等）。

参考文献 [References]

- 侯凤珠（2002）。《高屏地区小学学童职业自我概念与职业刻板印象之研究》。屏东师范学院硕士论文。台湾。
- 黄吉君，吴宇屏，曾荣华（2010）。电视卡通《哆啦A梦》中的性别刻板印象之研究。《性学研究》（台湾），（1），21-42。
- 李美枝，钟秋玉（1996）。性别与性别角色析论。《本土心理学研究》（台湾），（6），260-299。
- 王冀中（2009）。中国动漫产业发展现状分析。《山西大学学报（哲学社会科学版）》，（3），123-126。
- 魏美惠，苏郁雯（2013）。电视卡通性别角色刻板印象之研究－以三代卡通为例。《彰化师大教育学报》（台湾），（23），35-61。
- 吴磊（2010）。论韩剧女性角色的塑造及其社会成因。《东南传播》，（7），103-106。
- 谢旭洲（1997）。暴力卡通影片与小学学童侵略行为的研究。《广播与电视》（台湾），（1），71-94。
- 张裕幸（2009）。超现实动画《火影忍者》的叙事建构与动画语汇运用。《艺术学报》（台湾），（85），57-80。

Aneshensel, C. S. (1981). Family roles and sex differences in depression. *Journal of Health & Social*

- Behavior*, 22(4), 379-393.
- Behar, R. (2003). *Translated woman: Crossing the border with Esperanza's story* (tenth anniversary ed). Boston: Beacon Press.
- Baudrillard, J. (1993). *Symbolic exchange and death*. London, UK: Sage.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Brownlow, S. & Durham, S. (1997). Sex differences in the use of science and technology in children's cartoons. *Journal of Science Education & Technology*, 6(2), 103-110.
- Bussey, K. & Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation. *Psychological Review*, 106(4), 676-713.
- Davis, F. (1992). *Fashion, culture and identity*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Einwohner, R. L., Hollander, J. A., & Olson, T. (2000). Engendering social movements: Cultural images and movement dynamics. *Gender and Society*, 14(5), 679-699.
- England, D.E., Descartes, L., & Collier-Meek, M. A. (2011). Gender role portrayal and Disney princesses. *Sex Roles*, 64 (7-8), 555-567.
- Fischer, G. V. (2001). *Pantaloons and power: A nineteenth-century dress reform in the United States*. Kent, OH: Kent State University Press.
- Foote, S. (1980). Bloomers. *Dress*, 5, 1-12.
- Judd, C. M., & Park, B. (1993). Definition and assessment of accuracy in social stereotypes. *Psychological Review*, 100(1), 108-128.
- Jung, C.G. (1966). *Two essays on analytical psychology*. London, UK: Routledge.
- Klein, H., & Shiffman, K. (2009). Underrepresentation and symbolic annihilation of socially disenfranchised groups ("out groups") in animated cartoons. *Howard Journal of Communications*, 20, 55-72.
- Lennon, M.C., & Rosenfield, S. (1992). Women and mental health: the interaction of job and family conditions. *Journal of Health & Social Behavior*, 33(4), 316-327.
- Lind, R. A., & Salo, C. (2002). The framing of feminists and feminism in news and public affairs programs in U.S. electronic media. *Journal of Communication*, 52(1), 211-228.
- Ramasubramanian, S. (2012). The impact of stereotypical versus counterstereotypical media on racial attitudes, causal attributions, and support for affirmative action. *Communication Research*, 38(4), 497-516.
- Ricoeur, P. (1981). Narrative Time. In W.J.T. Mitchell (Ed.). *On Narrative* (pp. 165-186). Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Roberts, H. E. (1977). The exquisite slave: The role of clothes in the making of the Victorian woman. *Journal of Women in Culture and Society*, 2(3), 554-569.