

УДК 007 : 659.3

СУЧАСНИЙ СЕРІАЛ ЯК ЗАСІБ ВИРІШЕННЯ ПРОБЛЕМИ ГЕНДЕРНОЇ НЕРІВНОСТІ («ГРА ПРЕСТОЛІВ»)

ЯБЛОНОВСЬКА Наталя,

д-р філол. наук, проф.,

Житомирський державний університет ім. Івана Франка, Велика Бердичівська вулиця, 40, Житомир, 10008, e-mail: yablon1973@gmail.com

У статті вивчаються гендерні соціально-комунікаційні технології впливу серіалу «Гра престолів». Метою дослідження стало встановлення того, за допомогою яких соціально-комунікаційних технологій віртуальний світ серіалу «Гра престолів» сприяє гендерній рівності в реальному соціумі. Автор вивчає основні теоретичні аспекти соціального впливу серіалу як виду медіакомунікацій; аналізує, яким чином у серіалі «Гра престолів» реалізується ідея гендерної рівності; з'ясовує, який потенціал впливу на вирішення питання гендерної рівності закладений у образній системі, подіях та словах персонажів серіалу.

Ключові слова: серіал, соціальнокомунікаційні технології, вплив, ефекти, «Гра престолів».

Вступ. Останнім часом увагу дослідників ефектів мас-медіа дедалі більше повертає потенціал серіалу як виду медіакомунікацій. Теоретичним підґрунтям вивчення серіалу як феномена масової культури виступили дослідження представників критичної теорії (Франкфуртська школа (В. Беньямін, М. Хоркхаймер, Т. Адорно, Г. Маркузе), Альтюссер, Грамші), розробки напряму cultural studies, теорія соціального навчання, соціально-когнітивна теорія Альберта Бандури та деякі інші.

У роботах М. Сабідо [1; 2], Г. Почепцова [3–10], А. Федорова [11–12] та ін. досліджується вплив ідей, слів, моделей поведінки серіальних та кіногероїв на масову свідомість, який учені називають і «підштовхуванням» (nudging'om), і «м'якою силою», і системою entertainment-education, і біхевіор-плейсментом і т. п.

Наприклад, засновник указаного напряму досліджень, мексиканський режисер Мігель Сабідо, запропонував три рольові моделі поведінки героїв у залежності від сценарію впливу на аудиторію: позитивна модель, носій якої протягом розвитку дії отримує заохочення; негативна модель, носій якої отримує покарання за свої погані вчинки; перехідна модель, носій якої, на відміну від перших двох, не має чіткої позитивної чи негативної лінії поведінки, він здатен змінюватися, і тому зміни у його поведінці відповідають стану цільової аудиторії та підштовхують її до покращень [7].

Не можна не погодитися з дослідниками в тому, що відчутний вплив серіалів на масову свідомість досягається завдяки тому, що є не прямим, а фоновим, тобто він не усвідомлюється глядачем, який спостерігає за перипетіями сюжету та перебуває в підвищеному емоційному стані, а отже, не зустрічає спротиву [8].

Емоційність, яка з першої миті супроводжує напружені та напрочуд жорстокі події «Гри престолів», стає одним із факторів надзвичайної популярності та впливовості цього культового серіалу (непрямим проявом останньої є величезна кількість випадків використання персонажів, фраз, ідей серіалу в інтернет-мемах, фотожабах, рекламі тощо). Через це, мабуть, Домінік Моїзі, відомий дослідник емоційної складової серіалів і автор монографії з промовистою назвою «The Geopolitics of emotion. How cultures of fear, humiliation, and hope are reshaping the world», саме «Гру престолів» вважає найвпливовішим серіалом сьогодення [14].

Таким чином, сучасний серіал є, безперечно, однією з найпопулярніших та найвпливовіших медіакомунікацій, здатною змінювати поведінку глядачів, а отже, і

вирішувати соціальні проблеми, і в тому числі проблему ґендерної нерівності, яка зберігає актуальність не лише для України, а й для багатьох країн світу.

Метою нашого дослідження стало встановлення того, за допомогою яких соціально-комунікаційних технологій віртуальний світ культового серіалу «Гра престолів» сприяє ґендерній рівновазі в реальному соціумі.

Окреслена мета зумовила виконання таких завдань:

- визначити основні теоретичні аспекти соціального впливу серіалу як виду медіакомунікацій;
- проаналізувати, яким чином у серіалі «Гра престолів» реалізується ідея ґендерної рівності;
- з'ясувати, який потенціал впливу на вирішення питання ґендерної рівності закладений у образній системі, подіях та словах персонажів серіалу.

Методи дослідження. У статті було застосовано такі загальнонаукові методи, як аналіз, синтез, дедукція, індукція, порівняння. Методом моніторингу було простежено систему образів, події сюжету та слова персонажів серіалу на предмет виявлення маркерів ґендерної нерівності, після чого було проаналізовано, яким в чином в серіалі розв'язується ця проблема, і на підставі аналізу спрогнозовано, як моделі розв'язання з серіалу можуть вплинути на реальну ситуацію з ґендерною нерівністю в соціумі.

Результати й обговорення. Реалізації ідеї ґендерної рівності в серіалі сприяє вже сама система його жіночих образів, більшість з яких нам демонструє сильних, впевнених у собі, відважних та розумних жінок, які ні в чому не поступаються чоловікам. Це Дейнерис Таргариєн, Серсея Ланністер, Кейтілін, Ар'я та Санса Старк, Брієнна Тарт, Яра Грейджой та ін.

За виключенням Кейтілін Старк та Серсеї Ланністер, які є носіями позитивної та негативної моделей, за теорією М. Сабідо, та в певному сенсі протиставляються одна одній, всі інші героїні є «перехідними»: складними, неоднозначними, – вони здійснюють як добрі, благородні, так і погані, жорстокі вчинки. В серіалі взагалі весь час заперечується простота та закономірність рішень та їх наслідків, і це робить його подібним до непередбачуваного життя і змушує напружено очікувати на авторське вирішення чергової перипетії. Проте авторська логіка у розгортанні подій все одно простежується, а певні ситуації, що повторюються з постійним результатом, підштовхують глядача до висновків стосовно успішних /провальних моделей поведінки.

Можна стверджувати, що події життя усіх основних героїнь серіалу ламають відстале, проте досить поширене ставлення до жінки як до нездари, речі, служниці, наложниці тощо. Уже з першої серії ми бачимо це традиційне для Вестеросу та Ессосу ставлення до жінки, коли брат Дейнерис Таргариєн вирішує віддати її заміж за Кхала кочового племені, за допомогою якого мріє повернути собі владу. Він чітко висловлює споживацьке ставлення до сестри: «Я готовий віддати тебе всім його вершникам і їх жеребцям». Проте налякана та розгублена Дейнерис починає у критичній ситуації проявляти такі «чоловічі» якості, як витримка та самовладання. Вона вивчає своє нове середовище – табір дотракійців, його мову, звичаї та традиції, секрети кохання та за допомогою нових знань повністю бере ситуацію під контроль. Втративши дитину, Дейнерис не здається і сміливо виявляє свою волю: намагається поставити на ноги хворого чоловіка і керувати життям усього племені, – вже на цьому етапі видно, що в ній зароджується стрижень і спрага вершити справедливість. Тому після загибелі Кхала Дрого саме вона стає правителькою.

Доля кожного разу винагороджує Дейнерис за застосування правила: для того, щоб керувати якою-небудь структурою, треба її добре знати і розуміти її учасників. Так само, як і з дотракійцями, Дейнерис використовує цю технологію з Бездоганними, звернувшись до них їх рідною валерійською мовою.

Окрім компетентності та самовладання, ще одним секретом успіху Дейнерис є ораторське мистецтво. Вже будучи вдовою, вона збирає свою армію, щоб завоювати залізний трон. Отримавши військо бездоганних воїнів, вона каже їм про те, що вони вільні, і це вже їх вибір – піти за нею чи ні. Звичайно, поважливе ставлення до волі та бажань бездоганних не залишається без відповіді: кожен без винятку йде за Кхалісі і готовий битися за неї до кінця.

Дейнерис, поза сумнівом, є в серіалі найбільш харизматичним, послідовним та успішним прихильником демократичних цінностей (те, що демократичні цінності неухильно відстоює найбільш приваблива героїня саги, теж є безумовною інформаційною технологією, але вже з просування цих цінностей). Колишнім рабам Юнкаю вона каже, що не може дати їм свободу, оскільки їх свобода належить не їй, а лише їм самим. І в Юнкаї цей прийом спрацьовує так само добре, як і з Бездоганними: натовп називає Дейнерис «Мисою» (матір'ю) і несе її на руках.

Поряд з Дейнерис найсильнішим жіночим образом серіалу є Серсея Ланністер, яка так само, як і Дейнерис, веде боротьбу за Залізний трон в суровому та безжалісному світі чоловіків. «Моя мила сестра Серсея рветься до влади усім своїм еством», – каже про неї Тирион Ланністер. Формально Серсея перебуває спочатку у тіні свого чоловіка, а потім синів, і така роль жінки є типовою для середньовіччя, звичай якого копіює фентезі-світ серіалу. Але ми бачимо, що фактично Серсея є «сірим кардиналом», який намагається керувати усім, що відбувається у Королівській Гавані.

Для розуміння ґендерних технологій серіалу вкрай важливим є образ Яри Грейджой. Ми бачимо її рішучою, сміливою, справжньою воєвницею, яка вміє повести за собою армію та битися з ворогом. Бейлон, батько Яри, вважає саме її спадкоємицею Морського трону. Проте вибори Яри на Морський трон (7 сезон, 5 серія, з 18-ої хвилини) починаються з сексистського висловлювання: «Ми не обирали королеву ніколи!». Але так само, як і Дейнерис, Яра вміло користується мистецтвом красномовства. «Ми ніколи не впливали на цей світ», – відповідає вона. Люди погоджуються з нею, проте, як і раніше, говорять: «Не бути бабі на морському троні, адже повернувся спадкоємець Теон». Теон, брат Яри, в своїй промові виступає за неї і каже, що неможливо знайти вождя краще. «Вона розбійниця, вона воїн, вона залізноюроджена, ось наша королева», – представляє Яру Теон. Навіть захоплення Морського трону Еуроном не може вибити Яру з сідла: під час церемонії посвячення Яра з вірними їй людьми уводить найкращі кораблі флоту і відправляється завойовувати нові землі, залишаючи Еурона ні з чим. Сміливість, рішучість, безстрашність, вміння приймати ризиковані рішення, красномовство – ці традиційно «чоловічі» риси притаманні Ярі та є секретом її успіху.

Висновки та перспективи. Моделі поведінки, до яких раз за разом вдаються герої серіалів, їх реакція на життєві ситуації, слова мають безперечний потенціал впливу на аудиторію. Цей вплив може бути непомітним для реципієнта, але саме завдяки йому в останнього можуть формуватися чи трансформуватися уявлення про норми поведінки, успішні життєві стратегії, правильні реакції на певні події тощо.

Безумовний потенціал впливу на глядача має культовий серіал «Гра престолів», і в тому числі в царині подолання ґендерних стереотипів. Практично всі головні героїні серіалу демонстративно порушують соціальні фрейми, встановлені для жінок:

- зазіхають на привілейовані «чоловічі» посади,
- опановують навички, які традиційно вважалися чоловічими (володіння зброєю, мистецтвом ведення бою, соціальним управлінням тощо): кілька героїнь навіть стають жінками-воїнами, які бездоганно володіють зброєю та мистецтвом бою (вже згадувана Яра Грейджой, Бриона Тарт – жінка-лицар, а також Ар'я Старк, яка з дитинства вчиться фехтувати),
- деякі з них виявляють нестандартну сексуальну орієнтацію (інцестуальний зв'язок з братом-близнюком Серсеї Ланністер, гомосексуальність Яри Грейджой) і т. п.

Звичайно, ці образи відтінені фоном із жінок-рабинь, жінок-куртизанок, служниць, зломлених та знедолених. І на цьому тлі досягнення головних героїнь виглядають ще яскравіше.

Як доводять різкі повороти сюжету «Гри престолів», усі її головні жіночі персонажі долають власний страх, нерішучість, незнання і слабкість не через нудьгу або примхи, а в екстремальних обставинах, коли ціною відмови від ризику стає власне життя або життя близьких.

Сама наявність у серіалі низки харизматичних жіночих образів, які пройшли шлях від слабких жінок до мудрих правительок та сміливих завойовниць, є ключовим доказом реалізації в серіалі моделі подолання ґендерної нерівності.

1. *Sabido M.* The tone, theoretical occurrences, and potential adventures and entertainment with social benefit / M. Sabido. – Mexico City: National Autonomous University of Mexico Press; 2002.

2. *Sabido M.* The origins of entertainment-education M. Sabido // Entertainment-education and social change: Histor., research. and practice. Singhal A., Cody M. J., Rogers E. M. & M. Sabido (Eds.) Mahwah, NJ: Erlbaum, 2004. – Pp. 61-74.

3. *Почепцов Г.* Телесериали как медиакоммуникации / Г. Почепцов [Електронний ресурс] // Пси-фактор. – Режим доступу: <http://psyfactor.org/kinoprop/serials2.htm>. – Дата доступу: 20.05.2017.

4. *Почепцов Г.* «Карточный домик»: как на смену клиповому мышлению приходит сериальное / Г. Почепцов [Електронний ресурс] // Пси-фактор. – Режим доступу: http://psyfactor.org/kinoprop/house_of_cards.htm. – Дата доступу: 20.05.2017.

5. *Почепцов Г.* Новые тенденции в управлении обществом с помощью коммуникаций / Г. Почепцов [Електронний ресурс] // Пси-фактор. – Режим доступу: <http://psyfactor.org/lib/media-communication-17.htm>. – Дата доступу: 20.05.2017.

6. *Почепцов Г.* Мигель Сабидо как пионер эстетического программирования поведения / Г. Почепцов [Електронний ресурс] // Пси-фактор. – Режим доступу: http://psyfactor.org/kinoprop/sabido_method.htm. – Дата доступу: 20.05.2017.

7. *Почепцов Г.* Новые подходы в сфере «мягких» инфовоин: от операций влияния к бихевиористским войнам / Г. Почепцов [Електронний ресурс] // Пси-фактор. – Режим доступу: <http://psyfactor.org/psyops/behaviorwar6.htm>. – Дата доступу: 20.05.2017.

8. *Почепцов Г.* Новые пути развития пропаганды / Г. Почепцов [Електронний ресурс] // Пси-фактор. – Режим доступу: <http://psyfactor.org/lib/propaganda56.htm>. – Дата доступу: 20.05.2017.

9. *Почепцов Г.* Размещение в популярных телесериалах «квантов» здорового поведения: американский опыт / Г. Почепцов [Електронний ресурс] // Пси-фактор. – Режим доступу: <http://psyfactor.org/kinoprop/serials3.htm>. – Дата доступу: 20.05.2017.

10. *Почепцов Г.* Сериал «Newsroom» как пример «подталкивающего» моделирования действительность / Г. Почепцов [Електронний ресурс] // Пси-фактор. – Режим доступу: <http://psyfactor.org/lib/media4.htm>. – Дата доступу: 20.05.2017.

11. *Федоров А. В.* Насилие на советском и российском экране – от 1920-х до начала XXI века / А. Федоров [Електронний ресурс] // Пси-фактор. – Режим доступу: <http://psyfactor.org/kinoprop/fedorov35.htm>. – Дата доступу: 20.05.2017.

12. *Федоров А. В.* Экологическая тема в российском игровом киноискусстве звукового периода: проблемы и тенденции / А. Федоров. – Таганрог: Изд-во Кучма, 2002 – 48 с.

13. *Moisi D.* The Geopolitics of emotion. How cultures of fear, humiliation, and hope are reshaping the world / D. Moisi. – New York, 2009. – 192 p.

UDC 007 : 659.3

The current series as a means of solving the problem of gender inequality («Game of Thrones»)

Yablonska Natalia, D.Sc. (Philology), Professor,

Zhytomyr Ivan Franko State University, 40, Velyka Berdychivska Str., Zhytomyr, Ukraine, 10008, e-mail: yablon1973@gmail.com

The article examines the gender social and communication technologies of influence of the series «Game of Thrones». The main objective of the study was to establish how the social and communication

technologies of the virtual world of series «Game of Thrones» promotes the gender equality in real society. The author studies the main theoretical aspects of the social impact of the series as a type of media communications; analyzes how the idea of gender equality is realized in the series «Game of Thrones»; Finds out, what potential of influence on the decision of a question of gender equality is incorporated in figurative system, events and words of characters of a serial.

Key words: series, social and communication technologies, impact effects, «Game of Thrones».

Современный сериал как средство решения проблемы гендерного неравенства («Игра престолов»)

Яблоновская Наталья

В статье исследуются гендерные социальнокоммуникационные технологии сериала «Игра престолов». Цель исследования – установить, с помощью каких социальнокоммуникационных технологий виртуальный мир сериала «Игра престолов» способствует гендерному равенству в реальном социуме. Автор изучает основные теоретические аспекты социального влияния сериала как вида медиакоммуникаций; анализирует, каким образом в сериале «Игра престолов» реализуется идея гендерного равенства; выясняет, какой потенциал влияния на решение вопроса гендерного равенства заложен в образной системе, событиях и словах персонажей сериала.

Ключевые слова: сериал, социальнокоммуникационные технологии, технологии влияния, эффекты, «Игра престолов».

1. Hall, S. (2001), «Encoding and Decoding», *Media and Cultural Studies. KeyWorks*, Blackwell Publishers, London, pp. 163-173.

2. Sabido, M. (2002), *The tone, theoretical occurrences, and potential adventures and entertainment with social benefit*, National Autonomous University of Mexico Press, Mexico City.

3. Sabido, M. (2004), *The origins of entertainment – education M. Sabido // Entertainment – education and social change: Histor., research. and practice*, Singhal A., Cody M. J., Rogers E. M. & M. Sabido (Eds.), Erlbaum, Mahwah NJ, pp. 61-74.

4. Pocheptsov, G. (2014), «TV series as media communications», available at: <http://psyfacts.org/kinoprop/serials2.htm> (accessed date 20 May 2017).

5. Pocheptsov, G. (2016), «“House of cards»: how to replace the clip-on thinking comes serial thinking», available at: [http://psyfactor.org/kinoprop/house of cards.htm](http://psyfactor.org/kinoprop/house%20of%20cards.htm). (accessed date 20 May 2017).

6. Pocheptsov, G. (2016), «New trends in the management of society through communications», available at: <http://psyfactor.org/lib/media-communication-17.htm> (accessed date 20 May 2017).

7. Pocheptsov, G. (2016), «Miguel Sabido as a pioneer of aesthetic behavior programming», available at: http://psyfactor.org/kinoprop/sabido_method.htm (accessed date 20 May 2017).

8. Pocheptsov, G. (2015), «New approaches in the field of “soft” info: from operations of influence to behaviourist wars», available at: <http://psyfactor.org/psyops/behaviorwar6.htm> (accessed date 20 May 2017).

9. Pocheptsov, G. (2016), «New ways of propaganda development», available at: <http://psyfactor.org/lib/propaganda56.htm> (accessed date 20 May 2017).

10. Pocheptsov, G. (2016), «Placement of “quantums” of healthy behavior in popular TV series: American experience», available at: <http://psyfactor.org/kinoprop/serials3.htm> (accessed date 20 May 2017).

11. Pocheptsov, G. (2012), «Serial “Newsroom” as an example of “nudging” the simulation of reality», available at: [http://psyfactor.org/lib/media 4.htm](http://psyfactor.org/lib/media%204.htm) (accessed date 20 May 2017).

12. Fedorov, A.V. (2004), «Violence on the Soviet and Russian screen – from the 1920’s by the beginning of the XXI century», available at: [http://psyfactor.org/kinoprop/fedorov 35.htm](http://psyfactor.org/kinoprop/fedorov%2035.htm). (accessed date 20 May 2017).

13. Fedorov, A.V. (2002), *Ekologicheskaya tema v rossiyskom ykhrovom kinoyskusstve zvukovoho peryoda: problemy y tendentsyy* [The ecological theme in the Russian game cinema of the sound period: problems and trends], Kuchma Publishing House, Taganrog, 48 p.

14. Moisi, D. (2009), *The Geopolitics of emotion. How cultures of fear, humiliation, and hope are reshaping the world*, New York, 192 p.

Стаття надійшла до редакції 18.04.2017