

Tái trình hiện giới trong phim hoạt hình của hãng Studio Ghibli

Trương Văn Minh^{1*}, Lê Thị Loan²

¹Trường Đại học Nguyễn Tất Thành

²Trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng

TÓM TẮT

Nghiên cứu này phân tích hệ thống 16 bộ phim hoạt hình của Studio Ghibli (giai đoạn 1984 - 2014) nhằm nhận diện cấu trúc tái trình hiện giới và diễn ngôn về nữ quyền. Vận dụng Lý thuyết Đóng khung (Framing Theory) và Nữ quyền tự do (Liberal Feminism), nghiên cứu sử dụng hệ thống mã hóa 26 chỉ mục kết hợp giữa phân tích định lượng và định tính. Kết quả cho thấy Studio Ghibli đã kiến tạo một mô hình đại diện giới tiến bộ: 68% nhân vật chính là nữ và hơn 50% phim đặt phụ nữ vào trung tâm tự sự. Hình tượng nhân vật nữ được "giải thiêng" khỏi các chuẩn mực sắc đẹp và định kiến thụ động truyền thống; họ đa dạng về nghề nghiệp, giàu sức mạnh nội tâm (77.3% được mô tả là mạnh mẽ) và sở hữu quyền tự quyết cao. Đặc biệt, quan hệ giới được tái cấu trúc theo hướng hợp tác bình đẳng (72.7%) thay vì lệ thuộc, trong đó hôn nhân không phải là đích đến duy nhất. Những kết quả này khẳng định Studio Ghibli đã thiết lập một "khung diễn giải" nhân văn, thách thức cái nhìn nam giới (male gaze) và góp phần thúc đẩy bình đẳng giới trong văn hóa đại chúng.

Từ khóa: đại diện giới, Studio Ghibli, nữ quyền tự do, lý thuyết đóng khung, phim hoạt hình

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong phê bình học thuật về truyền thông, nhiều nghiên cứu đã chỉ ra rằng định kiến giới và các khuôn mẫu giới truyền thống vẫn được duy trì bền vững, ngay cả khi xã hội đương đại đã đạt được những tiến bộ nhất định về chính sách và nhận thức bình đẳng giới. Từ giai đoạn đầu đời, trẻ em tiếp nhận các khuôn mẫu này thông qua phim ảnh, truyền hình và các sản phẩm truyền thông đại chúng khác. Trong các không gian truyền thông đó, hình tượng nam tính và nữ tính thường được tái trình hiện theo những cặp đối lập như "mạnh - yếu", "chủ động - thụ động", hoặc gắn với các chuẩn mực thẩm mỹ mang tính áp đặt, đặc biệt đối với nhân vật nữ. Sự lặp lại của các mô thức tái trình hiện này góp phần định hình kỳ vọng xã hội về vai trò giới và duy trì những bất bình đẳng giới trong đời sống đương đại.

Trong bối cảnh đó, Studio Ghibli một hãng phim hoạt hình Nhật Bản thường được xem là một trường hợp đáng chú ý trong lĩnh vực hoạt hình. Nhiều tác phẩm của hãng cho thấy xu hướng xây dựng nhân vật nữ với mức độ tự chủ cao, gắn với

hành động, lựa chọn cá nhân và lý tưởng sống, qua đó thách thức các khuôn mẫu giới phổ biến trong văn hóa đại chúng. Chính đặc điểm này đã thu hút sự quan tâm của giới nghiên cứu và dẫn đến sự xuất hiện của nhiều công trình phân tích về giới trong phim của Studio Ghibli.

Tuy nhiên, các nghiên cứu hiện có chủ yếu tiếp cận theo hướng phân tích từng tác phẩm riêng lẻ hoặc lựa chọn một nhóm phim tiêu biểu, tập trung vào hình tượng nhân vật, chủ đề nội dung hoặc so sánh Studio Ghibli với các hãng hoạt hình phương Tây. Mặc dù mang lại những phát hiện quan trọng, các công trình này vẫn còn thiếu những khảo sát mang tính hệ thống, theo dõi sự vận động của các mô thức tái trình hiện giới trong toàn bộ quá trình sáng tác kéo dài nhiều thập niên của Studio Ghibli, trên cơ sở một bộ tiêu chí phân tích thống nhất.

Xuất phát từ khoảng trống nghiên cứu đó, bài viết khảo sát toàn bộ 16 bộ phim hoạt hình điện ảnh dài của Studio Ghibli được phát hành trong giai đoạn 1984 - 2014 nhằm bảo đảm tính hệ thống và khả năng so sánh giữa các tác phẩm. Trọng tâm nghiên

Tác giả liên hệ: Trương Văn Minh

Email: tvminh@ntt.edu.vn

cứu là cách thức hình tượng nhân vật nữ được xây dựng trong mạch tự sự, các biểu hiện về mức độ chủ động, quan hệ giới và lý tưởng sống, từ đó nhận diện các mô thức tái trình hiện giới và làm rõ những thông điệp xã hội được thể hiện xuyên suốt chuỗi tác phẩm của hãng.

2. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Nghiên cứu sử dụng phương pháp phân tích nội dung (content analysis), kết hợp định lượng và định tính, với trọng tâm là phân tích nhân vật, nhằm khảo sát cách thức tái trình hiện giới trong hệ thống phim hoạt hình của Studio Ghibli. Cách tiếp cận này cho phép nhận diện đồng thời các đặc điểm mang tính cấu trúc (tần suất, tỷ lệ, xu hướng phân bố) và các biểu hiện mang tính ý nghĩa (hành động, lựa chọn, quan hệ giới và lý tưởng sống) của nhân vật nữ trong mạch tự sự điện ảnh.

Toàn bộ mẫu nghiên cứu được mã hóa dựa trên CODEBOOK 01 - Tái trình hiện giới trong phim hoạt hình của Studio Ghibli, gồm 26 chỉ mục. Bộ chỉ mục được xây dựng trên cơ sở tổng hợp các nghiên cứu trước về đại diện giới trong truyền thông và điện ảnh, đồng thời điều chỉnh cho phù hợp với đặc thù tự sự và thẩm mỹ của phim hoạt hình Nhật Bản. Các chỉ mục bao quát những nhóm đặc tính cốt lõi của hình tượng nhân vật nữ, gồm: (1) đặc điểm ngoại hình và tạo hình; (2) tính cách và phẩm chất nổi bật; (3) vai trò và vị trí xã hội; (4) mức độ tự chủ trong hành động và lựa chọn; (5) mô hình quan hệ giới; và (6) lý tưởng sống, định hướng giá trị.

Quy trình mã hóa được tiến hành đồng nhất đối với toàn bộ mẫu khảo sát. Mỗi bộ phim được phân tích theo ba cấu trúc cơ bản của tự sự điện ảnh, gồm mở đầu - phát triển - kết thúc, nhằm bảo đảm tính nhất quán trong việc nhận diện sự xuất hiện, biến đổi và phát triển của các đặc trưng giới trong từng bộ phim cũng như giữa các bộ phim với nhau. Đơn vị phân tích là các nhân vật nữ giữ vai trò trung tâm hoặc có ảnh hưởng đáng kể đến tiến trình tự sự.

Dữ liệu định lượng thu được từ quá trình mã hóa được xử lý bằng thống kê mô tả thông qua phần mềm SPSS, nhằm nhận diện các xu hướng phân bố và đặc điểm nổi bật của hình tượng nhân vật nữ trong toàn bộ mẫu nghiên cứu. Song song đó, phân tích định tính được sử dụng để diễn giải các kết quả thống kê thông qua việc xem xét

hành động, lời thoại, hình ảnh động, biểu tượng và hành trình phát triển của nhân vật trong từng tác phẩm.

Độ tin cậy của phương pháp được bảo đảm thông qua việc sử dụng một bộ chỉ mục thống nhất và quy trình mã hóa đồng nhất cho toàn bộ mẫu khảo sát. Tuy nhiên, nghiên cứu cũng thừa nhận khả năng tồn tại yếu tố chủ quan trong diễn giải, đặc biệt ở phần phân tích định tính. Những giới hạn này là cơ sở để định hướng các nghiên cứu tiếp theo, như mở rộng so sánh với các hãng phim hoạt hình khác hoặc khảo sát phản ứng tiếp nhận của khán giả.

3. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

3.1. Cơ sở lý thuyết và bối cảnh nghiên cứu

3.1.1. Khung lý thuyết sử dụng trong nghiên cứu

Nghiên cứu được đặt trên nền tảng các khung lý thuyết cơ bản trong nghiên cứu truyền thông và giới, bao gồm Lý thuyết Đóng khung (Framing Theory) và Nữ quyền tự do (Liberal Feminism). Các khung lý thuyết này được sử dụng nhằm định hướng việc xây dựng hệ chỉ mục mã hóa và hỗ trợ diễn giải các kết quả thu được từ phân tích nội dung, thay vì triển khai như một phân tích lý thuyết chuyên sâu.

Lý thuyết Đóng khung, khởi nguồn từ Gregory Bateson và được hệ thống hóa bởi Erving Goffman, nhấn mạnh cách các thông điệp được tổ chức, nhấn mạnh hoặc làm mờ những khía cạnh nhất định của hiện thực, từ đó định hướng cách tiếp nhận và diễn giải ý nghĩa [1]. Trong nghiên cứu này, lý thuyết đóng khung được vận dụng như một cơ sở để lý giải cách các bộ phim của Studio Ghibli tổ chức cốt truyện, lựa chọn nhân vật trung tâm và sắp đặt cấu trúc tự sự nhằm làm nổi bật vai trò, vị trí và năng lực hành động của nhân vật nữ.

Nữ quyền tự do là một nhánh lý thuyết tập trung vào việc thúc đẩy bình đẳng giới thông qua mở rộng cơ hội, quyền tự chủ và sự tham gia xã hội của phụ nữ [2]. Tiếp cận này được sử dụng trong nghiên cứu như một khung diễn giải nhằm làm rõ mức độ tự chủ, khả năng lựa chọn và vai trò xã hội của nhân vật nữ trong các bộ phim Studio Ghibli, phù hợp với đặc điểm xây dựng hình tượng nhân vật nữ của hãng phim, vốn nhấn mạnh hành trình trưởng thành cá nhân và trách nhiệm cộng đồng hơn là các xung đột giới mang tính đối kháng.

Việc vận dụng các khung lý thuyết trên giúp nghiên cứu có cơ sở lý luận để diễn giải các kết quả phân tích nội dung về tái trình hiện giới, đồng thời bảo đảm phạm vi lý thuyết phù hợp với phương pháp nghiên cứu định lượng - định tính được sử dụng trong bài viết.

3.1.2. Đặc điểm mẫu khảo sát và bối cảnh chung

Studio Ghibli là một hãng phim hoạt hình Nhật Bản được thành lập năm 1985 bởi các đạo diễn Hayao Miyazaki và Isao Takahata, cùng nhà sản xuất Toshio Suzuki. Hãng nổi tiếng với các bộ phim hoạt hình điện ảnh dài có phong cách thẩm mỹ đặc trưng, chiều sâu tự sự và định hướng nhân văn, thường khai thác các chủ đề về con người, xã hội, thiên nhiên và sự trưởng thành cá nhân trong bối cảnh văn hóa Nhật Bản.

Trong bối cảnh nghiên cứu này, thuật ngữ anime được sử dụng để chỉ các sản phẩm phim hoạt hình có nguồn gốc từ Nhật Bản, với đặc trưng về tạo hình, cách kể chuyện và hệ thống biểu tượng văn hóa, phân biệt với hoạt hình phương Tây. Các tác phẩm của Studio Ghibli thuộc dòng anime điện ảnh, tức phim hoạt hình dài chiếu rạp, có cấu trúc tự sự hoàn chỉnh và được sản xuất hướng tới nhiều nhóm khán giả khác nhau, không giới hạn ở đối tượng thiếu nhi.

Mẫu khảo sát của nghiên cứu gồm 16 bộ phim hoạt hình điện ảnh dài do Studio Ghibli sản xuất và phát hành trong giai đoạn 1984 - 2014, với tổng thời lượng 29 giờ 44 phút. Đây là toàn bộ các tác phẩm điện ảnh dài của hãng trong khoảng thời gian nghiên cứu, cho phép khảo sát cách thức tái trình hiện giới một cách hệ thống và xuyên suốt tiến trình sáng tác của Studio Ghibli.

Khoảng thời gian hơn ba thập niên này bao quát quá trình hình thành và định hình phong cách của hãng, từ các tác phẩm đầu tay như *Nausicaä of the Valley of the Wind* đến các bộ phim giai đoạn sau như *The Tale of the Princess Kaguya* và *When Marnie Was There*. Mẫu khảo sát thể hiện sự đa dạng về thể loại và bối cảnh, bao gồm các phim phiêu lưu, huyền ảo, giả tưởng và đời thường, kết hợp giữa không gian hiện đại, lịch sử và thế giới tưởng tượng. Sự đa dạng này tạo điều kiện để đối chiếu cách xây dựng hình tượng nhân vật và quan hệ giới trong nhiều không gian xã hội khác nhau.

Xét về tác giả, phần lớn các bộ phim trong mẫu do

Hayao Miyazaki đạo diễn, bên cạnh các tác phẩm của Isao Takahata, Hiromasa Yonebayashi, Goro Miyazaki và Yoshifumi Kondo. Đồng thời, các bộ phim được phân loại theo ba cấu trúc nhân vật chính: (1) phim lấy nhân vật nữ làm trung tâm tự sự; (2) phim xoay quanh nhân vật nam và (3) phim có phân bố giới tương đối cân bằng. Cách phân loại này nhằm làm rõ đặc điểm tổ chức tự sự của mẫu khảo sát và phục vụ cho việc so sánh các đặc trưng giới trong các phần phân tích tiếp theo.

Việc xác định mẫu khảo sát và bối cảnh nghiên cứu như trên giúp làm rõ phạm vi phân tích của bài viết. Trên cơ sở đó, phần tiếp theo trình bày kết quả khảo sát tổng hợp, dựa trên dữ liệu định lượng thu được từ quá trình mã hóa theo bộ 26 chỉ mục trong CODEBOOK 01, kết hợp với diễn giải nhằm làm rõ các đặc điểm nổi bật của hình tượng nhân vật nữ trong hệ thống phim được khảo sát.

3.2. Đại diện giới và cấu trúc nhân vật

Kết quả khảo sát trong nghiên cứu này được tổng hợp từ dữ liệu mã hóa 22 nhân vật nữ xuất hiện trong 16 bộ phim hoạt hình điện ảnh dài của Studio Ghibli giai đoạn 1984 - 2014. Các nhân vật này được lựa chọn dựa trên tiêu chí tự sự, bao gồm cả nhân vật nữ giữ vai trò trung tâm tuyệt đối và một số nhân vật nữ phụ hoặc thứ chính có ảnh hưởng đáng kể đến tiến trình cốt truyện, định hướng hành động của nhân vật trung tâm hoặc làm nổi bật các chủ đề tư tưởng liên quan đến giới.

Cách xác định này xuất phát từ quan điểm cho rằng, trong điện ảnh, mức độ "chính" của một nhân vật không chỉ phụ thuộc vào thời lượng xuất hiện mà còn gắn với mức độ tác động của nhân vật đó đối với cấu trúc tự sự và quá trình tạo nghĩa của tác phẩm. Do đó, bên cạnh các nhân vật nữ trung tâm, nghiên cứu đưa vào phân tích một số nhân vật nữ không phải là trung tâm kể chuyện nhưng có vai trò then chốt trong việc thúc đẩy cốt truyện hoặc làm rõ hệ giá trị của phim, như Gina trong *Porco Rosso*, Lisa trong *Ponyo* hay Nahoko trong *The Wind Rises*. Việc mở rộng tiêu chí lựa chọn nhân vật cho phép phản ánh đầy đủ hơn cách Studio Ghibli kiến tạo hình tượng nữ giới trong các vị trí tự sự khác nhau.

Trên cơ sở đó, Bảng 1 tổng hợp các đặc điểm chính của 22 nhân vật nữ và các mô hình quan hệ giới trong 16 bộ phim được khảo sát. Các nhóm chỉ mục trong bảng bao gồm: Tạo hình và chuẩn mực về

đẹp, phẩm chất nổi bật, vai trò xã hội, mức độ tự chủ trong hành động và lựa chọn, mô hình quan hệ giới, cũng như định hướng tình cảm và lý tưởng sống của nhân vật nữ.

Bảng 1. Tổng hợp đặc điểm 22 nhân vật nữ và quan hệ giới trong 16 phim Studio Ghibli (1984 - 2014) ($N = 22$ nhân vật nữ; số liệu tổng hợp từ kết quả xử lý SPSS)

Nhóm chỉ mục phân tích	Các biến số chính	Số lượng (nhân vật)	Tỷ lệ (%)
Phân bố nhân vật chính	Nữ giới	15	68.2
	Nam giới	7	31.8
Cấu trúc tự sự	Tập trung vào nữ giới	11	50.0
	Phân bố giới cân bằng	11	50.0
Độ tuổi nhân vật nữ	11 - 15 tuổi (thiếu niên)	9	40.9
	1 - 10 tuổi	4	18.2
	16 - 18 tuổi	4	18.2
	19 - 25 tuổi	1	4.5
	26 - 35 tuổi	3	13.6
	Trên 35 tuổi	1	4.5
Tạo hình và chuẩn mực vẻ đẹp	Tóc dài	9	40.9
	Tóc ngắn	13	59.1
	Hình thể - Cao, gầy	5	22.7
	Hình thể - Thấp bé, gầy	2	9.1
	Hình thể - Thấp bé, mũm mĩm	3	13.6
	Hình thể - Dáng người cân đối	12	54.5
	Diện mạo - Đẹp, xinh	14	63.6
	Diện mạo - Bình thường, dễ nhìn	7	31.8
	Diện mạo - Xấu	1	4.5
Nghề nghiệp/ Vai trò	Dịch vụ / Khác	9	40.9
	Học sinh / Sinh viên	8	36.4
	Lãnh đạo / Thủ lĩnh	2	9.1
	Công chúa	2	9.1
	Nội trợ	1	4.5
Phẩm chất nổi bật	Nhiệt tình	20	90.9
	Giàu tình cảm	19	86.4
	Mạnh mẽ	17	77.3
Lý tưởng sống	Tình yêu là lý tưởng sống	2	9.1
	Khẳng định tài năng và theo đuổi sở thích, nghề nghiệp	7	31.8

Nhóm chỉ mục phân tích	Các biến số chính	Số lượng (nhân vật)	Tỷ lệ (%)
Lý tưởng sống	Mang đến niềm vui, hạnh phúc cho cộng đồng	2	9.1
	Bảo vệ thiên nhiên, hay giải cứu thế giới	2	9.1
	Họ không có lý tưởng sống	2	9.1
	Sống một cuộc sống đơn giản và hài hòa với tự nhiên	7	31.8
Mô hình quan hệ giới	Hợp tác, đồng hành	16	72.7
	Độc lập nhưng vẫn cần trợ giúp	5	22.7
	Độc lập, không cần trợ giúp	1	4.5
Thái độ đối với tình yêu	Tích cực	9	40.9
	Tiêu cực	2	9.1
	Phức tạp	10	45.5
	Thờ ơ, không quan tâm	1	4.5
Kết cục tình cảm	Có đối tượng nhưng chưa kết hôn	17	77.3
	Kết hôn	3	13.6
	Không kết hôn	2	9.1

Ghi chú: N = 22 nhân vật nữ chính được mã hóa theo CODEBOOK 01. Số liệu trong bảng được tổng hợp từ kết quả xử lý dữ liệu bằng phần mềm SPSS; mỗi nhân vật có thể đồng thời mang nhiều đặc điểm về phẩm chất và hành vi, do đó tổng số ở một số nhóm biến không nhất thiết bằng N

Các nhóm chỉ mục trong Bảng 1 được xây dựng nhằm phản ánh một cách hệ thống những khía cạnh cốt lõi của hình tượng nhân vật nữ trong hệ thống phim Studio Ghibli. Việc tổng hợp các đặc điểm này cho phép nhận diện những xu hướng chung trong cách xây dựng nhân vật nữ, đồng thời tạo cơ sở cho các phân tích chuyên sâu ở các mục tiếp theo (3.3 - 3.6) về tạo hình và chuẩn mực về đẹp, phẩm chất và đời sống nội tâm, vai trò xã hội, lý tưởng sống và khả năng vươn lên của nhân vật nữ.

Trong nghiên cứu truyền thông, tái trình hiện giới (gender representation) không chỉ dừng ở việc mô tả sự hiện diện của nam và nữ trên màn ảnh mà còn phản ánh cách các giá trị xã hội và quan hệ quyền lực được tổ chức và diễn giải trong cấu trúc tự sự. Kramarae và Treichler cho rằng các hình thức đại diện này vừa phản ánh trật tự giới hiện hữu, vừa có khả năng củng cố hoặc thách thức các hệ thống phân cấp giới [3].

Khi xem xét tổng thể 16 bộ phim trong mẫu khảo sát, kết quả cho thấy Studio Ghibli có xu hướng đặt

nhân vật nữ vào những vị trí có ảnh hưởng đáng kể đến tiến trình câu chuyện. Việc tập trung phân tích 22 nhân vật nữ trong nghiên cứu này không nhằm phủ nhận vai trò của nhân vật nam, mà nhằm làm rõ cách thức Ghibli kiến tạo hình tượng nữ giới như những chủ thể có khả năng hành động, lựa chọn và tác động đến diễn biến tự sự. Trên nền tảng dữ liệu tổng hợp này, các phân tích ở các mục tiếp theo sẽ làm rõ hơn chiều sâu và tính nhất quán của chiến lược tái trình hiện giới trong hệ thống phim của Studio Ghibli.

Kết quả phân tích cho thấy Studio Ghibli duy trì chiến lược nhất quán: Trong số 25 nhân vật chính có tới 17 nhân vật nữ (68%) và chỉ 8 nhân vật nam (32%). Hơn một nửa số phim đặt nữ giới vào vị trí trung tâm, 44% duy trì cấu trúc cân bằng giới và chỉ 6% xoay quanh nhân vật nam. Sự phân bổ này phản ánh chủ ý dịch chuyển trọng tâm tự sự - nữ giới trở thành tác nhân hành động, chủ động khởi tạo xung đột và giải quyết vấn đề. Khung lý thuyết đóng khung của Goffman cho thấy cách hãng đã thiết lập một “khung diễn giải” mới: Nữ giới không bị ràng

buộc trong vai trò thụ động mà được xác lập như chủ thể kiến tạo ý nghĩa [4]. Đồng thời, tiếp cận nữ quyền tự do giúp lý giải tại sao Ghibli không tái sản xuất mô hình bất bình đẳng: Các nữ nhân vật được trao quyền lựa chọn, quyền hành động và quyền tham gia vào các cấu trúc quyền lực vốn do nam giới thống trị [5].

Khi đặt cạnh các phim hoạt hình phương Tây trước thập niên 1990 - nơi nhân vật nữ thường gắn với tính thụ động hoặc được định vị bằng tình yêu và hôn nhân [6] - những nhân vật như Nausicaä, San, Chihiro hay Sophie của Ghibli tạo nên khác biệt rõ nét. Họ không bị cuốn trôi theo diễn tiến, mà tham gia hoạch định và thương lượng, góp phần thay đổi cốt truyện. Như vậy, cấu trúc nhân vật trong 16 phim không chỉ phản ánh lựa chọn sáng tạo, mà còn biểu đạt lập trường tư tưởng: Nữ giới là chủ thể hành động, hiện diện bình đẳng trong cấu trúc quyền lực và đóng vai trò quyết định trong quá trình tạo nghĩa.

3.3. Tạo hình và chuẩn mực vẻ đẹp

Kết quả khảo sát cho thấy phần lớn nhân vật nữ trong hệ thống phim của Studio Ghibli không được xây dựng theo chuẩn sắc đẹp lý tưởng hóa vốn phổ biến trong hoạt hình đại chúng. Dữ liệu mã hóa 22 nhân vật nữ cho thấy 59.1% nhân vật có tóc ngắn, trong khi 40.9% để tóc dài; đa số sở hữu dáng người cân đối (54.5%), bên cạnh các hình thể cao gầy (22.7%) hoặc thấp bé, mũm mĩm (13.6%). Những đặc điểm này cho thấy ngoại hình nhân vật nữ được xây dựng theo hướng đa dạng, gần với đời sống thường nhật, thay vì tuân theo một khuôn mẫu thẩm mỹ duy nhất.

Về diện mạo tổng thể, chỉ 63.6% nhân vật được mã hóa là “đẹp, xinh”, trong khi 31.8% mang diện mạo “bình thường, dễ nhìn” và 4.5% được mô tả là “xấu”. Phân bố này cho thấy vẻ đẹp ngoại hình không “vận hành” như tiêu chí trung tâm để định giá nhân vật nữ. Các trường hợp như Chihiro trong *Spirited Away* với vóc dáng trẻ em bình thường, trang phục giản dị, hay Sophie trong *Howl's Moving Castle* với ngoại hình già nua kéo dài phần lớn thời lượng phim, minh họa rõ chiến lược này. Ngoại hình ở đây được đặt trong trạng thái biến đổi, không cố định và không quyết định vị thế tự sự của nhân vật.

Các đặc trưng tạo hình quen thuộc của anime như đôi mắt lớn vẫn xuất hiện ở toàn bộ mẫu khảo sát (100%), tuy nhiên chúng không được khai thác

nhằm củng cố hình ảnh nữ tính lý tưởng. Thay vào đó, tạo hình thường gắn với chức năng hành động và bối cảnh xã hội của nhân vật. San trong *Princess Mononoke* xuất hiện với gương mặt lấm máu, trang phục chiến đấu; Nausicaä trong *Nausicaä of the Valley of the Wind* được đặt trong các tình huống di chuyển, đối thoại và hành động liên tục. Tạo hình của họ phục vụ vai trò tự sự và lựa chọn sống, hơn là trình diễn sức hấp dẫn thể lý.

Không chỉ dừng ở hình dáng bên ngoài, tạo hình còn liên kết chặt chẽ với nội tâm và năng lực hành động. Sophie, dù mang ngoại hình già nua, vẫn giữ vai trò kết nối, tổ chức và đưa ra quyết định trong mạch truyện; sự suy giảm ngoại hình không làm suy giảm quyền hành động của nhân vật. Tương tự, quá trình trưởng thành của Chihiro được thể hiện thông qua lời nói và hành động, khi cô nhiều lần tự trấn an bản thân phải tiếp tục cố gắng trước các thử thách, thay vì thông qua sự thay đổi diện mạo. Những biểu hiện này cho thấy giá trị nhân vật nữ được kiến tạo thông qua lựa chọn, trách nhiệm và khả năng vượt qua sợ hãi.

Khi đối chiếu với phê phán về “huyền thoại sắc đẹp” của Wolf (1991) [7], có thể nhận thấy chiến lược thẩm mỹ của Studio Ghibli góp phần giảm áp lực ngoại hình và mở rộng quan niệm về nữ tính trong truyền thông. Trong khung diễn giải này, vẻ đẹp không còn là thước đo trung tâm; thay vào đó, hành động, lựa chọn và chiều sâu cảm xúc trở thành nền tảng định giá nhân vật. Cách tiếp cận này đặt nền tảng cho việc hiểu nhân vật nữ như những chủ thể đa chiều, có nội lực và khả năng tự chủ, thay vì bị quy chiếu vào các chuẩn mực vẻ đẹp mang tính khuôn mẫu.

3.4. Tính cách và nội tâm

Các phẩm chất nổi bật của nhân vật nữ trong các bộ phim Studio Ghibli được thể hiện chủ yếu thông qua hành động, lựa chọn và phản ứng nội tâm trong mạch truyện, thay vì thông qua lời thuyết minh trực tiếp. Nausicaä trong *Nausicaä of the Valley of the Wind* chủ động đối thoại và tìm kiếm giải pháp hòa giải giữa con người và thiên nhiên, ngay cả trong bối cảnh xung đột bạo lực leo thang. Việc nhân vật chấp nhận đặt bản thân vào vị trí trung gian, sẵn sàng đối diện với nguy hiểm để ngăn chặn hủy diệt, cho thấy tinh thần trách nhiệm, lòng nhân ái và năng lực tự quyết rõ nét. Những hành động này làm rõ các chỉ mục về tính chủ động, sức mạnh nội tâm và mức

độ tự chủ trong bộ mã hóa.

Tương tự, Kiki trong Kiki's Delivery Service trải qua khủng hoảng năng lực cá nhân khi mất đi khả năng bay và sự tự tin vào bản thân. Thay vì được “cứu rỗi” bởi một tác nhân bên ngoài, nhân vật lựa chọn tiếp tục lao động, duy trì sinh hoạt thường nhật và đối diện với cảm giác thất bại. Quá trình hồi phục của Kiki không gắn với sự thay đổi ngoại hình hay một kết cục tình cảm, mà được đánh dấu bằng việc tái thiết lập niềm tin vào năng lực cá nhân thông qua hành động. Diễn biến này thể hiện rõ sự kiên cường và khả năng tự điều chỉnh nội tâm của nhân vật nữ.

Phân tích mã hóa cho thấy Studio Ghibli xây dựng nhân vật nữ như những chủ thể sở hữu sức mạnh nội tâm song hành với đời sống cảm xúc phong phú. Ba phẩm chất nổi bật nhất là nhiệt tình (90.9%), giàu tình cảm (86.4%) và mạnh mẽ (77.3%), trong khi đặc điểm “tham vọng” chỉ xuất hiện ở mức rất thấp (4.5%). Cấu trúc này cho thấy hãng không kiến tạo hình tượng “nữ anh hùng” theo mô hình đối nghịch với nữ tính truyền thống, mà hòa trộn giữa sự kiên định, khả năng hành động và năng lực thấu cảm. Nhân vật nữ vì thế vượt khỏi các mô thức nhị nguyên “mềm yếu - quyết liệt” thường thấy trong truyền thông đại chúng [8].

Quỹ đạo phát triển nội tâm của các nhân vật như Nausicaä, San, Chihiro và Shizuku minh họa rõ nét tiến trình trưởng thành được dẫn dắt bởi trải nghiệm, lựa chọn và tự phản tư. Chihiro trong Spirited Away khởi đầu với trạng thái sợ hãi, phụ thuộc và né tránh trách nhiệm; tuy nhiên, thông qua những quyết định cụ thể như bảo vệ Haku, tuân thủ lời hứa và hoàn thành công việc được giao, nhân vật dần hình thành sự tự tin và năng lực tự chủ. Những biến đổi nội tâm này được truyền tải chủ yếu qua hành động và thái độ, phù hợp với nhận định rằng hoạt hình Nhật Bản thường đề cao nữ giới như những chủ thể tự quyết, đối lập với truyền thống hoạt hình phương Tây vốn bị phê phán vì đặt phụ nữ vào vị trí thụ động [9].

Bên cạnh đó, phân tích định tính cho thấy Studio Ghibli thường gán cho nhân vật nữ đồng thời hai vai trò: Vừa mang năng lực chăm sóc gắn với nữ tính truyền thống, vừa giữ vai trò chủ động trong việc kiến tạo giải pháp. Lisa trong Ponyo là ví dụ tiêu biểu khi nhân vật vừa đảm nhận trách nhiệm chăm sóc gia đình, vừa thể hiện sự quyết đoán và bình tĩnh trong các tình huống khẩn cấp. Sự kết hợp này làm mờ ranh giới giữa “chăm sóc” và “lãnh

đạo”, cho phép nhân vật nữ tồn tại như những chủ thể đa chiều, giàu nội lực nhưng không đánh mất đời sống cảm xúc [10, 11].

Tóm lại, cách mô tả tính cách và nội tâm của nhân vật nữ trong các bộ phim Studio Ghibli phản ánh một định hướng nghệ thuật nhất quán: Đề cao nữ giới như những tác nhân hành động sở hữu nội lực, khả năng tự quyết và năng lực kết nối cảm xúc. Đây là cơ sở quan trọng để tiếp tục phân tích vai trò xã hội và lý tưởng sống của nhân vật nữ trong các phần tiếp theo.

3.5. Vai trò xã hội và đại diện nghề nghiệp

Kết quả khảo sát cho thấy nhóm nhân vật nữ trong độ tuổi 11 - 15 chiếm tỷ lệ cao nhất (40.9%), tiếp theo là hai nhóm 1 - 10 tuổi và 16 - 18 tuổi (mỗi nhóm 18.2%), trong khi chỉ 13.6% nhân vật thuộc nhóm trên 35 tuổi. Sự tập trung vào lứa tuổi thiếu niên cho phép Studio Ghibli khắc họa quá trình hình thành bản sắc, năng lực tự chủ và trách nhiệm xã hội trong giai đoạn chuyển tiếp quan trọng của đời người. Dưới góc nhìn lý thuyết đóng khung, việc đặt nhân vật ở giai đoạn này giúp nhấn mạnh tính linh hoạt, khả năng học hỏi và tự định hình bản thân - những yếu tố thường bị giản lược trong các mô hình đại diện truyền thống.

Điều này được thể hiện rõ qua hành động và lựa chọn của các nhân vật. Chihiro trong Spirited Away, dù mới ở độ tuổi thiếu niên, buộc phải tham gia lao động, tuân thủ các quy tắc khắc khe của thế giới linh hồn và từng bước đảm nhận trách nhiệm đối với bản thân cũng như người khác. Tương tự, Kiki trong Kiki's Delivery Service rời khỏi gia đình để sống tự lập, lao động bằng chính năng lực của mình và học cách đối diện với thất bại. Những trải nghiệm này cho thấy vai trò xã hội của nhân vật nữ không bị giới hạn bởi độ tuổi, mà được hình thành thông qua hành động và trách nhiệm cụ thể.

Xét về xuất thân xã hội, 63.6% nhân vật nữ thuộc tầng lớp bình dân, 18.2% thuộc tầng lớp quý tộc, 13.6% là hoàng tộc và chỉ 4.5% xuất thân nghèo khó. Cơ cấu này phản ánh nỗ lực của Studio Ghibli trong việc mở rộng đại diện nhân vật vượt ra khỏi ranh giới giai cấp. Các nhân vật nữ, dù xuất thân khác nhau, đều được đặt vào những tình huống đòi hỏi lựa chọn đạo đức và hành động tự chủ. San trong Princess Mononoke, dù không thuộc tầng lớp thống trị, vẫn giữ vai trò trung tâm trong xung đột giữa con người và thiên nhiên; trong khi đó, Princess Kaguya, khởi đầu từ đời sống thường dân

và sau đó bị đặt vào không gian hoang tộc, liên tục thể hiện cảm giác ngột ngạt trước những ràng buộc nghi lễ, chuẩn mực hành vi và kỳ vọng giai cấp đi kèm với địa vị xã hội mới. Sự đối lập giữa nguồn gốc xuất thân và vị thế được áp đặt này cho thấy quyền tự chủ của nhân vật nữ không được xác lập bởi địa vị xã hội, mà bởi khả năng nhận thức, lựa chọn và phản tư cá nhân, qua đó phản ánh tinh thần cốt lõi của tiếp cận nữ quyền tự do.

Về nghề nghiệp và vai trò xã hội, 40.9% nhân vật nữ hoạt động trong các lĩnh vực dịch vụ hoặc nghề nghiệp khác nhau, 36.4% là học sinh - sinh viên, 9.1% giữ vai trò lãnh đạo hoặc thủ lĩnh, 9.1% thuộc tầng lớp công chúa và chỉ 4.5% gắn với công việc nội trợ. Các con số này cho thấy Studio Ghibli không giới hạn nhân vật nữ trong không gian gia đình, qua đó tránh hiện tượng mà Tuchman gọi là "symbolic annihilation - sự hủy diệt mang tính biểu tượng" [12]. Ngược lại, nhân vật nữ được đặt trong những vai trò gắn với lao động, sáng tạo và lãnh đạo.

Nausicaä là ví dụ tiêu biểu cho vai trò lãnh đạo, khi nhân vật vừa tham gia trực tiếp vào hành động cứu nguy cộng đồng, vừa đảm nhận chức năng điều phối và ra quyết định trong các tình huống khủng hoảng. Lisa trong Ponyo, dù không giữ vị trí quyền lực chính thức, vẫn thể hiện vai trò xã hội rõ nét thông qua việc ra quyết định nhanh chóng, bảo vệ gia đình và trấn an cộng đồng trong bối cảnh hỗn loạn. Những biểu hiện này cho thấy vai trò xã hội của nhân vật nữ trong phim Ghibli không chỉ được xác lập bằng danh xưng nghề nghiệp, mà còn bằng năng lực hành động và trách nhiệm xã hội.

Theo logic của lý thuyết đóng khung, việc nhấn mạnh các vai trò như lao động, lãnh đạo và tự lập đã tạo nên một "khung diễn giải" trong đó phụ nữ được nhìn nhận như những chủ thể có năng lực quyết định, thay vì bị quy chiếu vào các vị trí phụ thuộc. Cách phân bổ độ tuổi, xuất thân và nghề nghiệp cho thấy Studio Ghibli chủ động kiến tạo một diễn ngôn bình đẳng giới, phù hợp với quan điểm của nữ quyền tự do về mở rộng cơ hội và quyền tự chủ cho phụ nữ trong các cấu trúc xã hội khác nhau.

Tuy nhiên, do mẫu nghiên cứu giới hạn trong 16 bộ phim giai đoạn 1984 - 2014, các kết quả này cần được đặt trong bối cảnh cụ thể và có thể được mở rộng thông qua những nghiên cứu so sánh với các hãng phim khác hoặc khảo sát phản ứng tiếp nhận

của khán giả. Dù vậy, có thể khẳng định rằng Studio Ghibli đã tái định nghĩa vai trò xã hội của nhân vật nữ bằng cách đa dạng hóa độ tuổi, xuất thân và nghề nghiệp, đồng thời nhấn mạnh năng lực tự chủ và trách nhiệm xã hội. Đây là nền tảng quan trọng để tiếp tục phân tích lý tưởng sống và khả năng vươn lên của nhân vật nữ trong mục tiếp theo.

3.6. Lý tưởng sống và khả năng vươn lên

Kết quả khảo sát (Bảng 1, mục 3.2) cho thấy lý tưởng sống của nhân vật nữ trong hệ thống phim Studio Ghibli không được cấu trúc xoay quanh hôn nhân hay sự phụ thuộc vào nam giới, mà tập trung vào hành trình tự khám phá, tự lựa chọn và khẳng định giá trị cá nhân trong những bối cảnh xã hội cụ thể. Các lý tưởng này được thể hiện chủ yếu thông qua hành động, quyết định và sự biến đổi nội tâm của nhân vật trong tiến trình tự sự.

Về định hướng giá trị, dữ liệu mã hóa cho thấy ba trục lý tưởng sống nổi bật. Thứ nhất, 31.8% nhân vật nữ tập trung vào phát triển năng lực cá nhân và khẳng định bản thân thông qua lao động, học tập hoặc sáng tạo. Nhân vật Kiki trong *Kiki's Delivery Service* là ví dụ tiêu biểu: Sau giai đoạn khủng hoảng mất khả năng bay, Kiki lựa chọn tiếp tục lao động, tự nuôi sống bản thân và từng bước lấy lại niềm tin vào chính mình thông qua trải nghiệm thực tế. Quá trình này cho thấy lý tưởng sống được hình thành từ nỗ lực cá nhân hơn là sự bảo trợ từ bên ngoài.

Thứ hai, một nhóm nhân vật đáng kể theo đuổi lý tưởng gắn với trách nhiệm cộng đồng và môi trường (18.2%). Nausicaä trong *Nausicaä of the Valley of the Wind* không lựa chọn bạo lực hay áp đặt quyền lực, mà chủ động đối thoại và chấp nhận hy sinh cá nhân để ngăn chặn xung đột giữa con người và tự nhiên. Lý tưởng sống của nhân vật được thể hiện nhất quán qua hành động, trong đó lợi ích chung được đặt lên trên lợi ích cá nhân.

Thứ ba, một số nhân vật nữ theo đuổi lý tưởng tìm kiếm bản ngã và quyền được sống phù hợp với giá trị nội tâm. Taeko trong *Only Yesterday* đối diện với ký ức tuổi thơ và quá trình tự phản tư để đưa ra quyết định rời bỏ cuộc sống đô thị, hướng tới một lối sống khác phù hợp hơn với mong muốn cá nhân. Ở đây, lý tưởng sống không mang tính anh hùng hay đối kháng, mà gắn với quá trình nhận thức và tự quyết.

Xét về mức độ chủ động, 86.4% nhân vật nữ được

mã hóa là dám đứng lên bảo vệ giá trị cá nhân khi đối mặt với áp lực xã hội, trong khi chỉ 9.1% thể hiện sự do dự kéo dài. Phân bố này cho thấy các nhân vật nữ trong phim Ghibli được kiến tạo như những chủ thể có khả năng lựa chọn và chịu trách nhiệm cho lựa chọn của mình, phù hợp với tinh thần của nữ quyền tự do, vốn nhấn mạnh quyền tự chủ và bình đẳng cơ hội hơn là sự đối đầu trực diện với cấu trúc xã hội.

Ở cấp độ diễn ngôn, mặc dù mỗi nhân vật đại diện cho những hướng lý tưởng khác nhau, họ cùng chia sẻ một nền tảng chung là ý thức tự chủ và khát vọng vượt lên lợi ích cá nhân. Các nghiên cứu của McCarthy, Ellis, Bryce & Stephens và Sierra chỉ ra rằng Studio Ghibli kết hợp sức mạnh hành động với đời sống cảm xúc phong phú, qua đó làm mờ các đối lập nhị nguyên như “mạnh - yếu” hay “lý trí - cảm xúc” [13 - 16]. Dưới góc nhìn của Lý thuyết đóng khung và Nữ quyền tự do, có thể nhận thấy Ghibli kiến tạo một khung diễn giải trong đó lý tưởng sống không bị quy định bởi giới tính; nhân vật nữ được xác lập như những chủ thể hành động thông qua lựa chọn và trách nhiệm, khác với mô hình “male gaze” vốn định vị phụ nữ chủ yếu như đối tượng để nhìn ngắm [17].

Nhìn chung, lý tưởng sống và khả năng vươn lên của nhân vật nữ trong các phim Studio Ghibli phản ánh xu hướng mở rộng không gian hành động và lựa chọn cho phụ nữ trong cấu trúc tự sự. Các nhân vật nữ được khắc họa như những chủ thể có khả năng tham gia vào quá trình ra quyết định và tác động đến cộng đồng, qua đó gợi mở những cách tiếp cận đa dạng và linh hoạt hơn về đại diện giới trong điện ảnh hoạt hình đương đại.

3.7. Quan hệ giới và mô hình tự chủ

Thái độ của nhân vật nữ đối với tình yêu có sự phân hóa rõ rệt. Cụ thể, 40.9% nhân vật thể hiện quan điểm tích cực, 45.5% bộc lộ thái độ phức tạp, 4.5% tỏ ra thờ ơ và 9.1% mang thái độ tiêu cực. Những con số này cho thấy tình yêu trong các bộ phim của Studio Ghibli không được đặt như yếu tố định danh giá trị hay mục tiêu tối hậu của nhân vật nữ, mà tồn tại như một chiều cạnh trong tổng thể hành trình trưởng thành, lý tưởng sống và trách nhiệm xã hội (Bảng 1, mục 3.2).

Ở cấp độ cấu trúc quan hệ giới, dữ liệu khảo sát cho thấy mô hình quan hệ nữ - nam chủ yếu được xây dựng trên nền tảng hợp tác và tương hỗ. Cụ thể, 72.7% các mối quan hệ được mã hóa thuộc nhóm

hợp tác - đồng hành; 22.7% thể hiện sự độc lập nhưng vẫn sẵn sàng tiếp nhận trợ giúp và chỉ 4.5% nhân vật được xây dựng theo hướng hoàn toàn tự thân. Việc phần lớn nhân vật nữ không bị đặt trong trạng thái cô lập cho thấy Studio Ghibli không đồng nhất tự chủ với sự tách rời xã hội, mà gợi mở một mô hình tự chủ mang tính tương tác, phù hợp với cách tiếp cận của Nữ quyền tự do về năng lực hành động và bình đẳng trong quan hệ xã hội.

Cách “đóng khung” quan hệ giới này thể hiện rõ qua các cặp nhân vật như San - Ashitaka, Sheeta - Pazu, Sophie - Howl hay Chihiro - Haku, nơi các nhân vật cùng tham gia vào quá trình giải quyết xung đột và định hình tiến trình tự sự. Trong những mối quan hệ này, nhân vật nữ không giữ vị trí phụ thuộc hay chờ được cứu giúp, mà đóng vai trò chủ động trong thương lượng, lựa chọn và hành động. Điều này góp phần làm suy yếu mô hình quan hệ thứ bậc giới vốn gắn với logic male gaze, đồng thời tái khẳng định vị thế chủ thể của nhân vật nữ trong cấu trúc tự sự.

Thống kê về kết cục tình cảm của các nhân vật nữ tiếp tục củng cố nhận định trên. Dữ liệu cho thấy 77.3% nhân vật trải nghiệm tình cảm nhưng không kết hôn, 13.6% kết hôn và 9.1% không gắn kết tình cảm. Như vậy, hôn nhân không được kiến tạo như thước đo thành công hay điểm kết thúc bắt buộc của hành trình nhân vật, mà chỉ là một trong nhiều khả thể tồn tại song song với các lựa chọn khác.

Tổng hợp các kết quả trên cho thấy Studio Ghibli xây dựng một mô hình quan hệ giới mang tính phi thứ bậc, trong đó nhân vật nữ vừa duy trì năng lực tự chủ, vừa vận hành các mối quan hệ xã hội như một phần của quá trình phát triển bản thân. Những đặc điểm này tạo nền tảng để phân tích sâu hơn cách thức tái trình hiện giới trong toàn bộ hệ thống phim, được trình bày trong mục tiếp theo.

3.8. Tái trình hiện giới trong phim hoạt hình Studio Ghibli

Trên cơ sở tổng hợp dữ liệu định lượng từ quá trình mã hóa và phân tích định tính nội dung phim, nghiên cứu tiến hành khái quát các đặc điểm tái trình hiện giới trong hệ thống 16 bộ phim hoạt hình điện ảnh của Studio Ghibli giai đoạn 1984 - 2014. Các kết quả được tổng hợp trong Bảng 2 nhằm làm rõ cách thức hãng phim tái trình hiện giới ở cấp độ tổng thể, vượt lên trên từng mối quan hệ hay đặc điểm cá nhân của nhân vật.

Bảng 2. Tổng hợp tái trình hiện giới trong phim hoạt hình của Studio Ghibli

Yếu tố	Biểu hiện tái trình hiện giới
Chuẩn mực giới	Nhân vật nữ được xây dựng với ngoại hình đa dạng, không lý tưởng hóa; hành trình phát triển cá nhân, sức mạnh nội tâm và quá trình trưởng thành được đặt cao hơn vẻ bề ngoài
Vai trò xã hội	Phá vỡ khuôn mẫu nghề nghiệp và địa vị truyền thống: Nhân vật nữ có thể là lãnh đạo, chiến binh, phù thủy, công chúa, nghệ sĩ hoặc học sinh; Họ đấu tranh bảo vệ môi trường, chống chiến tranh và hỗ trợ lẫn nhau, phản ánh tinh thần giải phóng phụ nữ và bình đẳng giới
Lý tưởng sống	Theo đuổi các lý tưởng đa dạng: khẳng định năng lực cá nhân, tìm kiếm bản ngã, bảo vệ thiên nhiên, cứu giúp cộng đồng và duy trì hòa bình. Các mục tiêu này thể hiện sự độc lập, kiên cường và ý thức trách nhiệm xã hội.
Tự chủ và độc lập	Quan hệ nam - nữ được xây dựng trên tinh thần cộng sự và tôn trọng; nhân vật nữ có quyền lựa chọn hành động, nhận hoặc từ chối hỗ trợ
Thông điệp bình đẳng giới	Nhấn mạnh quyền tự do, tự quyết và khả năng kiến tạo thay đổi xã hội của phụ nữ; hạnh phúc không được quy giản vào ngoại hình hay hôn nhân

Kết quả tổng hợp cho thấy Studio Ghibli tái trình hiện giới mang tính nhân văn và đa chiều trong toàn bộ mẫu phim khảo sát. Sự tương hợp giữa dữ liệu định lượng và phân tích nội dung phản ánh một lựa chọn nghệ thuật có chủ đích: Mở rộng không gian đại diện cho phụ nữ, đồng thời tái cấu trúc vai trò và vị thế của nhân vật nữ trong hoạt hình Nhật Bản đương đại.

Một đặc điểm nổi bật của diễn ngôn này là xu hướng ưu tiên rõ rệt dành cho nhân vật nữ trong cấu trúc tự sự. Việc phần lớn các bộ phim đặt nữ giới ở vị trí trung tâm không chỉ phản ánh chiến lược kể chuyện mà còn cho thấy sự dịch chuyển từ mô hình nhân vật nữ mang tính phụ trợ sang vai trò tác nhân hành động. Trong khung diễn giải đó, nhân vật nữ có khả năng dẫn dắt xung đột, đưa ra quyết định và tác động đến tiến trình câu chuyện, phù hợp với cách tiếp cận “tái đóng khung” (reframing) của Lý thuyết đóng khung.

Ở phương diện thẩm mỹ và hình tượng, Studio Ghibli chủ động làm suy yếu các chuẩn sắc đẹp lý tưởng hóa vốn phổ biến trong truyền thông đại chúng. Ngoại hình nhân vật nữ được xây dựng đa dạng, gần gũi và đôi khi bất toàn; trọng tâm biểu đạt được chuyển sang năng lực, tính cách và hành trình trưởng thành. Cách tiếp cận này phản biện “huyền thoại sắc đẹp”, đồng thời phù hợp với lập luận của Nữ quyền tự do khi nhấn mạnh rằng bình đẳng giới không bắt nguồn từ vẻ ngoài mà từ quyền tự chủ và năng lực hành động.

Về vai trò xã hội, nhân vật nữ đảm nhiệm nhiều vị trí khác nhau và tham gia trực tiếp vào các vấn đề mang tính cộng đồng như bảo vệ môi trường, phản chiến hoặc duy trì hòa bình, thay vì bị giới hạn trong không gian gia đình hay chức năng chăm sóc. Cấu trúc này mở rộng khả năng hiện diện xã hội của phụ nữ, qua đó góp phần làm suy yếu các khuôn mẫu giới truyền thống trong hoạt hình.

Ở cấp độ quan hệ giới, các mối quan hệ nam - nữ được kiến tạo theo hướng hợp tác và tôn trọng lẫn nhau. Nhân vật nam không còn giữ vai trò “đấng cứu rỗi” chi phối tiến trình tự sự, mà trở thành người đồng hành trong quá trình trưởng thành của nhân vật nữ. Cách sắp đặt này hàm ý sự từ chối mô hình male gaze, đồng thời khẳng định các quan hệ đối tác bình đẳng trong cấu trúc quyền lực giới.

Sự khác biệt trong chiến lược đại diện giới của Studio Ghibli trở nên rõ nét khi đặt trong phép so sánh với dòng chảy hoạt hình chủ lưu phương Tây cùng thời kỳ, đặc biệt là các tác phẩm của Disney trước làn sóng đổi mới vào đầu thế kỷ XXI. Nhiều nghiên cứu cho thấy các công chúa Disney giai đoạn cổ điển thường bị “đóng khung” trong chuẩn sắc đẹp lý tưởng hóa và vị thế thụ động, nơi cái kết hạnh phúc chủ yếu được xác lập thông qua hôn nhân và sự giải cứu của nhân vật nam. Trái lại, các bộ phim của Studio Ghibli cho thấy một xu hướng “tái đóng khung” (reframing) đáng chú ý trong việc kiến tạo hình tượng nhân vật nữ.

Kết quả khảo sát cho thấy 77.3% nhân vật nữ trong

hệ thống phim Ghibli trải nghiệm tình cảm nhưng không kết hôn ở phần kết, qua đó cho thấy hôn nhân không được đặt như thước đo duy nhất của sự viên mãn. Thay vào đó, các tác phẩm nhấn mạnh quá trình tự nhận thức và khẳng định bản ngã (self-actualization) của nhân vật nữ thông qua hành động, lựa chọn và trách nhiệm cá nhân. Bằng cách giảm thiểu sự phụ thuộc của nhân vật nữ vào nam giới trong các tình huống mang tính quyết định, Studio Ghibli không chỉ đặt lại vấn đề đối với mô hình male gaze của Mulvey, mà còn góp phần khắc phục hiện tượng “sự hủy diệt mang tính biểu tượng” (symbolic annihilation) mà Tuchman từng chỉ ra, khi phụ nữ thường bị giới hạn trong không gian gia đình và các vai trò phụ trợ trong tự sự truyền thông.

Cuối cùng, các bộ phim của Studio Ghibli xây dựng hình tượng nhân vật nữ như những chủ thể có lý tưởng sống, khả năng phản tư và năng lực tham gia vào quá trình tạo lập thay đổi. Hành động của các nhân vật thường được dẫn dắt bởi hệ giá trị nội tâm, sự quan tâm tới cộng đồng và ý thức trách nhiệm xã hội, qua đó mở rộng phạm vi biểu đạt của nữ giới vượt ra ngoài các khuôn mẫu nữ tính truyền thống gắn với tính thụ động hoặc phục tùng. Trong cấu trúc tự sự này, diễn ngôn giới được kiến tạo theo hướng nhấn mạnh vai trò chủ thể của phụ nữ trong đời sống văn hóa - xã hội, thay vì chỉ định vị họ như các hình tượng biểu trưng trong trật tự giới đã được thiết lập sẵn.

4. KẾT LUẬN

Nghiên cứu cho thấy cách thức tái trình hiện giới trong các phim hoạt hình của Studio Ghibli có những đặc điểm đáng chú ý trong bối cảnh điện ảnh hoạt hình đương đại. Thông qua việc phân tích hệ thống 16 bộ phim điện ảnh dài giai đoạn 1984 - 2014, kết quả khảo sát cho thấy nhân vật nữ thường được xây dựng như những chủ thể tham gia trực tiếp vào tiến trình tự sự, có năng lực hành động, khả năng lựa chọn và mức độ tự chủ nhất

định, thay vì chỉ giữ vai trò phụ trợ. Hệ thống nhân vật nữ trong mẫu khảo sát thể hiện sự đa dạng về độ tuổi, xuất thân và vai trò xã hội; mỗi nhân vật được gắn với một hành trình phát triển riêng, trong đó hành động cá nhân và trách nhiệm cộng đồng giữ vị trí quan trọng.

Bên cạnh đó, các bộ phim của Studio Ghibli cho thấy xu hướng giảm thiểu vai trò của chuẩn sắc đẹp trong việc định giá nhân vật nữ. Ngoại hình không được đặt làm tiêu chí trung tâm để xác lập giá trị, mà thay vào đó là năng lực, bản lĩnh và quá trình tự nhận thức. Việc kết hợp những phẩm chất thường được xem là đối lập, như kiên định và nhạy cảm, lý trí và cảm xúc, góp phần mở rộng cách hiểu về hình tượng nữ giới và tạo nên một diễn ngôn giới mang tính đa chiều.

Ở phương diện quan hệ giới, kết quả phân tích cho thấy các mối quan hệ nam - nữ trong phim chủ yếu được xây dựng theo hướng hợp tác và đồng hành. Nhân vật nam không giữ vai trò chi phối hay cứu rỗi, mà cùng tham gia vào quá trình giải quyết xung đột và phát triển câu chuyện. Cách tiếp cận này phù hợp với các luận điểm của Nữ quyền tự do, trong đó phụ nữ được nhìn nhận như những cá nhân có quyền tự định nghĩa bản thân và tham gia bình đẳng vào đời sống xã hội. Qua đó, Studio Ghibli không chỉ phản ánh các quan hệ giới hiện hữu mà còn góp phần tái cấu trúc vai trò giới trong khuôn khổ tự sự hoạt hình.

Tuy nhiên, nghiên cứu cũng tồn tại những giới hạn nhất định. Phạm vi khảo sát giới hạn trong 16 bộ phim của một hãng sản xuất duy nhất, cùng với đặc thù của phương pháp mã hóa nội dung, có thể ảnh hưởng đến mức độ khái quát của kết quả. Những hạn chế này gợi mở các hướng nghiên cứu tiếp theo, chẳng hạn như mở rộng so sánh với các hãng phim hoạt hình khác, khảo sát các giai đoạn sáng tác sau năm 2014, hoặc nghiên cứu phản ứng tiếp nhận của khán giả, nhằm tiếp tục làm rõ diễn ngôn giới trong hoạt hình đương đại.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] R. M. Entman, “Framing: Toward clarification of a fractured paradigm,” *Journal of Communication*, vol. 43, no. 4, pp. 51-58, 1993.

[2] R. Tong, *Feminist Thought: A More Comprehensive Introduction*, 3rd ed. Boulder, CO, USA: Westview Press, 2009.

[3] C. Kramarae and P. Treichler, “A *Feminist Dictionary*,” Firebrand Books, 1990.

[4] E. Goffman, “*Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*,” Harvard University Press, 1974.

[5] C. M. Byerly and K. Ross, “*Women and Media: A*

- Critical Introduction*," Blackwell Publishing, 2006.
- [6] D. W. England, L. Descartes, and M. A. Collier-Meek, "Gender role portrayal and the Disney princesses," *Sex Roles*, vol. 64, no. 7-8, pp. 555-567, 2011, doi: 10.1007/s11199-011-9930-7.
- [7] N. Wolf, "The Beauty Myth: How Images of Beauty Are Used Against Women," *HarperCollins*, 1991.
- [8] I. Cho and K. Macomber, "Female subjectivity in contemporary anime," *Journal of Japanese Studies*, 2022.
- [9] R. Michael et al., "Female agency in Japanese animation," *Animation Studies*, 2012.
- [10] S. J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*," *Palgrave*, 2001.
- [11] T. Iles, "Female voices, male words: Problems of communication, identity, and gendered social construction in contemporary Japanese cinema," *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, 2005.
- [12] G. Tuchman, "The symbolic annihilation of women by the mass media," in *Hearth and Home: Images of Women in the Mass Media*," G. Tuchman, A. K. Daniels, and J. Benet, Eds. Oxford University Press, 1978, pp. 3-38.
- [13] H. McCarthy, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Stone Bridge Press, 2002.
- [14] J. Ellis, "Anime and the politics of emotion," *Cultural Studies Review*, 2010.
- [15] M. Bryce and J. Stephens, "Rewriting female heroism in Studio Ghibli films," *Journal of Popular Culture*, 2003.
- [16] J. Sierra et al., "Environmental ethics in Ghibli narratives," *Ecocinema Studies*, 2015.
- [17] L. Mulvey, "Visual pleasure and narrative cinema," *Screen*, vol. 16, no. 3, pp. 6-18, 1989.

Gender representation in animated films of Studio Ghibli

Truong Van Minh, Le Thi Loan

ABSTRACT

This study analyzes a corpus of 16 animated films produced by Studio Ghibli between 1984 and 2014 in order to identify patterns of gender representation and feminist discourse. Drawing on Framing Theory and Liberal Feminism, the research employs a coding framework consisting of 26 indicators and combines quantitative and qualitative methods. The findings indicate that Studio Ghibli constructs a progressive model of gender representation, with 68% of main characters being female and more than half of the films positioning women at the narrative center. Female characters are disengaged from conventional beauty standards and passive stereotypes; instead, they are depicted as diverse in occupation, strong in inner qualities (77.3% characterized as strong), and possessing a high degree of autonomy. Gender relations are notably reconfigured toward egalitarian cooperation (72.7%) rather than dependence, and marriage is not portrayed as the ultimate life goal. These results suggest that Studio Ghibli establishes a humanistic framing that challenges the male gaze and contributes to the promotion of gender equality in popular culture.

Keywords: *gender representation, Studio Ghibli, liberal feminism, framing theory, animated films*

Received: 16/11/2025

Revised: 28/01/2026

Accepted for publication: 08/02/2026