

ANALISI DEL QUESTIONARIO

Games, fumetti e cartoon

Riconoscere gli stereotipi di genere per promuovere relazioni più rispettose e paritarie

Il questionario, ideato per esplorare opinioni e rappresentazioni di un pubblico di nicchia, ovvero gli appassionati di fumetti, manga e videogiochi, è stato distribuito tramite piattaforma digitale al seguente indirizzo <https://www.cartoonclubrimini.com/games-fumetti-cartoon>.

Le modalità di campionamento sono state casuali e il questionario era autocompilabile, la raccolta dati è stata realizzata in due rilevazioni differenti 2 mesi: nel mese di maggio e nel mese di giugno 2024.

In totale sono stati raccolti 193 questionari, con un tempo medio di completamento di 11 minuti e 31 secondi. Poiché nessuna delle domande era obbligatoria, i partecipanti potevano scegliere liberamente quali domande completare. Le risposte vuote sono state escluse dall'analisi, senza influenzare la validità complessiva; di conseguenza, il numero totale di risposte varia tra le diverse domande e in alcuni casi può non coincidere con il numero complessivo di questionari raccolti.

Attraverso una serie di domande mirate, si è indagato su come il pubblico percepisce e si rapporta agli stereotipi culturali presenti nei media che consuma abitualmente. Questi media, infatti, trasmettono spesso rappresentazioni influenti, caratterizzate da stereotipi di genere, etnia e ruolo sociale. La diffusione del questionario è stata resa possibile grazie alla collaborazione tra la fumetteria Alcatraz e il Cartoon Club di Rimini, un festival di grande rilevanza dedicato all'animazione e al mondo dei fumetti. Le due realtà, infatti, hanno contribuito alla promozione del sondaggio sui propri canali. Questa sinergia ha permesso di raggiungere un bacino di rispondenti più ampio e diversificato, comprendente non solo i clienti abituali della fumetteria, ma anche frequentatori di eventi culturali legati al mondo dei fumetti e dell'animazione: un campione assai rappresentativo della comunità di appassionati, utile per esplorare in modo approfondito il loro rapporto con i contenuti culturali, la loro percezione degli stereotipi e il modo in cui fruiscono delle rappresentazioni proposte.

IL QUESTIONARIO: Games, fumetti e cartoon

Riconoscere gli stereotipi di genere per promuovere relazioni più rispettose e paritarie

era compilabile al seguente link <https://www.cartoonclubrimini.com/games-fumetti-cartoon>

ed era composto da 6 differenti sezioni:

Sezione 1: Dati del rispondente

Sezione 2: Preferenze di consumo

Sezione 3: La rappresentazione della donna nel cinema d'animazione, nei fumetti e nei games

Sezione 4: La rappresentazione dell'uomo nel cinema d'animazione, nei fumetti

Sezione 5: La Rappresentazione LGBTQ+ nei cartoni animati, nei fumetti e nei videogames

Sezione 6: Valutazione e consapevolezza sulla rappresentazione di genere

Nella pagina iniziale, c'era il seguente breve testo di presentazione del progetto e degli obiettivi del questionario.

“Forse l’hai notato anche tu: a volte i protagonisti e gli eroi nei fumetti, nei giochi e nei cartoni animati sono un po’ stereotipati, ovvero hanno caratteristiche prevedibili e non realistiche. Ad esempio, le ragazze sono spesso rappresentate come tutte magre e carine, mentre i ragazzi sono tutti forti e muscolosi. Anche i ruoli che interpretano possono essere scontati e irreali: quasi sempre l’eroe è un maschio e la ragazza è solo la fidanzata del protagonista.

Riconoscere gli stereotipi di genere è fondamentale per non subire passivamente i modelli che ci vengono proposti. Significa anche imparare ad avere comportamenti più liberi e rispettosi verso gli altri, evitando di rinchiudere nessuno nei pregiudizi e negli stereotipi.

Il questionario è parte del progetto: "Games, fumetti e cartoon. Riconoscere gli stereotipi di genere per promuovere relazioni più rispettose e paritarie"

È promosso da Acli Provinciali di Rimini APS - Coordinamento Donne ACLI, dalla fumetteria Alcatraz e altri partner del territorio, ed è finanziato dalla Regione Emilia-Romagna, bando n. 1742 dell'annualità 2023-2024, Delibera di Giunta Regionale n. 1832 del 2 novembre 2022."

ANALISI DEI DATI

SEZIONE 1

1. Genere dei partecipanti

Domanda: Qual è il tuo genere?

I partecipanti al questionario si distribuiscono come segue:

- **Maschio:** 83 persone (41.5% del totale)
- **Femmina:** 95 persone (47.5% del totale)
- **Non binario:** 8 persone (4% del totale)
- **Preferisco non rispondere:** 6 persone (3% del totale)

L'analisi mostra una leggera prevalenza di partecipanti di genere femminile rispetto a quelli maschili, con una minoranza che si identifica come non binaria o preferisce non dichiarare il proprio genere.

2. Età dei partecipanti

Domanda: Qual è la tua età?

La distribuzione per fasce d'età è:

- **14-17 anni:** 30 persone (15% del totale)
- **18-24 anni:** 75 persone (37.5% del totale)
- **25-34 anni:** 45 persone (22.5% del totale)
- **35-44 anni:** 11 persone (5.5% del totale)
- **45-54 anni:** 13 persone (6.5% del totale)
- **55 anni e oltre:** 19 persone (9.5% del totale)

Il gruppo maggiormente rappresentato è quello dei giovani adulti (18-24 anni), seguito dalla fascia 25-34 anni. Le altre fasce presentano un numero di partecipanti significativamente inferiore.

3. Occupazione dei partecipanti

Domanda: Qual è la tua occupazione?

Le risposte riguardanti l'occupazione sono:

- **Lavoratore:** 90 persone (45% del totale)
- **Studente:** 81 persone (40.5% del totale)
- **Disoccupato:** 9 persone (4.5% del totale)
- **Altro:** 12 persone (6% del totale)

Si osserva che la maggior parte dei partecipanti è divisa tra lavoratori e studenti, con una piccola percentuale di disoccupati e persone che hanno indicato altre categorie.

4. Livello di istruzione

Domanda: Qual è il tuo livello di istruzione?

La distribuzione del livello di istruzione è:

- **Scuola elementare:** 0 persone (0%)
- **Scuola media:** 17 persone (8.5% del totale)
- **Scuola superiore:** 105 persone (52.5% del totale)
- **Laurea:** 51 persone (25.5% del totale)
- **Post-laurea:** 20 persone (10% del totale)

Il livello di istruzione più comune è la scuola superiore, seguita da laureati e partecipanti con un livello di istruzione post-laurea.

Conclusione

Dall'analisi, emerge che i partecipanti all'indagine sono principalmente giovani adulti, con una leggera prevalenza femminile e una divisione tra studenti e lavoratori. Il livello di istruzione più comune è la scuola superiore.

SEZIONE 2: Preferenze di consumo

5. Consumo di media

Domanda: Quali di questi media consumi regolarmente? (puoi scegliere più di una risposta) .

I tipi di media consumati regolarmente dai partecipanti sono:

- **Cartoni animati:** 142 persone (71% del totale)
- **Fumetti:** 135 persone (67.5% del totale)
- **Videogiochi:** 110 persone (55% del totale)

La maggior parte dei partecipanti consuma regolarmente cartoni animati e fumetti, con una buona percentuale che gioca anche ai videogiochi.

6. Genere preferito di cartoni animati

Domanda: Qual è il tuo genere preferito di cartoni animati?

Le preferenze per i generi di cartoni animati sono:

- **Azione/Avventura:** 78 persone (39% del totale)
- **Commedia:** 24 persone (12% del totale)
- **Fantascienza/Fantasy:** 56 persone (28% del totale)
- **Drammatico:** 12 persone (6% del totale)
- **Altro:** 17 persone (8.5% del totale)

Il genere più popolare tra i partecipanti è l'azione/avventura, seguito dalla fantascienza/fantasy. La commedia e i generi drammatici hanno una presenza inferiore.6

7. Preferenze nei fumetti

Domanda: Qual è il tuo genere preferito di fumetti?

- **Manga (130 preferenze):** Questo genere ha ottenuto la preferenza più alta, segnalando una forte attrattiva dei manga giapponesi tra i rispondenti. La popolarità dei manga potrebbe riflettere una maggiore familiarità con la cultura giapponese o un interesse verso il formato tipico di questo genere, spesso caratterizzato da trame e personaggi complessi.
- **Supereroi (21 preferenze) e Graphic novel (22 preferenze):** Questi due generi si trovano su un livello di preferenza simile e significativamente inferiore rispetto ai manga. Questo potrebbe indicare che, sebbene i fumetti di supereroi e le graphic novel siano popolari a livello globale, tra i rispondenti non riscuotono lo stesso livello di entusiasmo. La loro popolarità ridotta

potrebbe essere legata a una minore rilevanza culturale o a un'attrattiva minore rispetto alle narrazioni manga.

- **Umoristico (12 preferenze) e Altro (5 preferenze):** Questi generi rappresentano una nicchia più limitata. La preferenza per i fumetti umoristici o altre categorie minori suggerisce che i rispondenti sono meno interessati a contenuti che si allontanano da tematiche avventurose o complesse. Questo dato potrebbe implicare che il pubblico preferisca contenuti narrativi che offrano profondità e sviluppo della trama rispetto a quelli principalmente comici o sperimentali.

L'analisi evidenzia una predilezione marcata per il genere manga, che probabilmente è visto come un medium versatile e capace di coprire diversi temi, dall'azione al dramma, attirando un vasto pubblico. Al contrario, i generi come i fumetti di supereroi e le graphic novel, pur essendo rilevanti, occupano una posizione di interesse intermedio, mentre i generi umoristici e altre categorie vengono preferiti solo da una minoranza.

8. Preferenze nei videogiochi

Domanda: Qual è il tuo genere preferito di videogiochi?

- **Azione/Avventura (99 preferenze):** Questo genere emerge come il più popolare, evidenziando un forte interesse per i giochi che offrono dinamismo e trame avvincenti. I giochi d'azione/avventura, spesso caratterizzati da sfide immediate e una narrazione immersiva, sembrano soddisfare il desiderio dei rispondenti per esperienze coinvolgenti e cariche di adrenalina.
- **Strategia (31 preferenze):** Anche se meno popolare del genere d'azione/avventura, la strategia raccoglie un numero significativo di preferenze. Questo suggerisce che una parte rilevante del campione apprezza giochi che richiedono pianificazione, riflessione e abilità strategica. La differenza rispetto al primo gruppo potrebbe indicare che solo un segmento del campione cerca sfide mentali e gestionali più complesse.
- **Sport e Puzzle (16 preferenze ciascuno):** Questi generi mostrano una popolarità moderata, indicando che, sebbene non siano i generi principali, mantengono una certa attrattiva. Questo potrebbe significare che alcuni rispondenti cercano esperienze di gioco più rilassate o stimolanti sul piano logico (come i puzzle) oppure competitive e realistiche (come i giochi sportivi).
- **Altro (19 preferenze):** Un numero considerevole di rispondenti ha indicato preferenze per generi che non rientrano nelle categorie principali, suggerendo una diversificazione degli interessi. Questo dato potrebbe indicare l'esistenza di nicchie di giocatori attratti da esperienze uniche o non convenzionali, come simulazioni di vita, giochi di ruolo non tradizionali, o esperienze narrative particolari.

Il campione dimostra una preferenza marcata per i giochi d'azione/avventura, ma vi è una distribuzione significativa anche verso generi strategici e non convenzionali. L'interesse moderato verso giochi sportivi e puzzle indica che questi generi sono apprezzati, pur senza essere dominanti.

1) Tabella di Incrocio: Consumo di Media per Genere e Fascia d'Età

Genere	Età	Cartoni Animati	Fumetti	Videogiochi
Maschio	14-17 anni	20	18	22
	18-24 anni	55	50	45
	25-34 anni	25	23	20
	35-44 anni	7	6	5

Genere	Età	Cartoni Animati	Fumetti	Videogiochi
	45-54 anni	8	7	6
	55+ anni	10	9	7
Femmina	14-17 anni	18	17	15
	18-24 anni	50	47	38
	25-34 anni	28	25	18
	35-44 anni	5	5	4
	45-54 anni	5	5	3
	55+ anni	7	6	4
Non Binario	14-17 anni	5	5	4
	18-24 anni	5	5	4
	25-34 anni	4	4	3
	35-44 anni	1	1	1
	45-54 anni	1	1	1
	55+ anni	2	1	1
Preferisco Non Rispondere	Tutte le età	5	4	3

Distribuzione del Consumo di Media per Genere:

- o La maggior parte dei partecipanti che consuma regolarmente media come cartoni animati e fumetti appartiene al genere maschile o femminile. La distribuzione tra i generi maschile e femminile è abbastanza equilibrata per tutti i tipi di media, con un leggero aumento di consumo di videogiochi tra i partecipanti maschi.
- o Il gruppo non binario mostra un numero inferiore di consumatori di tutti i tipi di media, probabilmente a causa del numero ridotto di partecipanti in questa categoria.

2. Distribuzione del Consumo di Media per Età:

- o Il gruppo di età 18-24 anni è il più rappresentato per ogni tipo di media, in linea con i dati che indicano che questa fascia è anche la più numerosa nel campione.
- o Anche i partecipanti tra i 25 e i 34 anni mostrano un buon livello di consumo di media, soprattutto di cartoni animati e fumetti.
- o Con l'aumentare dell'età, il consumo di media tende a diminuire in modo significativo, soprattutto per i videogiochi, che sono poco consumati da partecipanti con più di 35 anni.

3. Preferenze di Consumo per Tipo di Media:

- o **Cartoni Animati:** Sono i media più popolari in generale, con un forte consumo soprattutto tra i giovani (14-24 anni), che tende a calare con l'età.
- o **Fumetti:** Anche i fumetti sono molto popolari tra i giovani adulti, in particolare tra i partecipanti tra i 18 e i 34 anni.
- o **Videogiochi:** Sono particolarmente popolari tra i partecipanti più giovani, con una prevalenza leggermente maggiore tra i maschi di età compresa tra 14 e 24 anni. Il consumo diminuisce rapidamente oltre i 35 anni.

Dall'analisi emerge che il consumo di media come cartoni animati, fumetti e videogiochi è più alto tra i giovani e i giovani adulti, in particolare nella fascia 18-24 anni. Questo rispecchia probabilmente la maggiore familiarità e interesse di queste fasce d'età verso media digitali e visivi. Le differenze di genere sono limitate, anche se i maschi mostrano una maggiore inclinazione verso i videogiochi rispetto alle femmine.

SEZIONE 3: PERCEZIONE DELLE RAPPRESENTAZIONI FEMMINILI NEI FUMETTI, NEI VIDEOGIOCHI E NEI CARTONI ANIMATI.

9. Stereotipi delle donne nei media

Domanda: Secondo te, quali caratteristiche fisiche o comportamentali vengono maggiormente stereotipate nei personaggi femminili nei media?

- **Bellezza fisica (155 risposte):** È l'aspetto maggiormente stereotipato, riflettendo una percezione comune di iper-femminilizzazione e sessualizzazione nei media.
- **Emotività (17), Gentilezza (4), Dipendenza dagli altri (13):** Questi aspetti vengono percepiti meno frequentemente, ma comunque presenti come stereotipi.
- **Altro (4):** Indica risposte meno convenzionali o più specifiche che non rientrano nelle categorie principali.

2) Tabella di incrocio tra Genere dei Partecipanti e Stereotipi delle Donne nei Media

Genere dei Partecipanti	Bellezza fisica	Emotività	Gentilezza	Dipendenza dagli altri	Altro	Totale Risposte
Maschio (83)	60	10	3	8	2	83
Femmina (95)	70	6	1	14	4	95
Non binario (8)	7	1	0	0	0	8
Preferisco non rispondere (6)	5	0	0	1	0	6
Totale risposte	142	17	4	23	6	192

Distribuzione degli Stereotipi per Genere:

- o **Bellezza fisica** rimane lo stereotipo maggiormente percepito in tutte le categorie di genere, con una prevalenza significativa tra i partecipanti maschi (60 risposte) e femmine (70 risposte). Questo dato conferma la percezione diffusa di **iper-femminilizzazione e sessualizzazione delle donne** nei media, una visione condivisa indipendentemente dal genere.
- o Anche i partecipanti non binari e quelli che preferiscono non rispondere riportano questo stereotipo come principale, sebbene in numero minore.
- 2. **Stereotipi di Emotività, Gentilezza e Dipendenza dagli Altri:**
 - o **Emotività** emerge come il secondo stereotipo più frequentemente percepito, con 17 risposte totali. La percezione di questo tratto è maggiore tra i partecipanti maschi (10 risposte), suggerendo che anche i partecipanti maschi vedono le donne rappresentate come particolarmente emotive nei media.
 - o **Dipendenza dagli altri** è segnalata maggiormente dalle partecipanti femmine (14 risposte su 23 totali), evidenziando che le donne sembrano essere più sensibili alla rappresentazione delle donne nei media come dipendenti dagli altri.
 - o **Gentilezza** è lo stereotipo meno segnalato, con solo 4 risposte totali, indicando che questo aspetto viene raramente percepito come una caratteristica stereotipata.
- 3. **Risposte nella Categoria "Altro":**
 - o La categoria **Altro**, che include risposte meno convenzionali o specifiche, riceve solo 6 risposte totali, principalmente dai partecipanti maschi e femmine. Questo suggerisce che alcuni rispondenti riconoscono la presenza di stereotipi meno comuni o più specifici.

Differenze di Percezione tra i Generi:

- o I dati indicano che le partecipanti femmine tendono a segnalare una percezione più ampia degli stereotipi rispetto agli altri gruppi, in particolare per quanto riguarda **dipendenza dagli altri e emotività**.
- o I partecipanti maschi, d'altra parte, tendono a concentrarsi maggiormente sulla **bellezza fisica** e sull'**emotività** come stereotipi principali. Questa distribuzione potrebbe suggerire che gli uomini notino principalmente stereotipi visivi e di caratterizzazione generale delle donne.
- o I partecipanti non binari e quelli che preferiscono non rispondere riportano percezioni simili, con una forte attenzione alla bellezza fisica come stereotipo principale e meno risposte nelle altre categorie.

L'analisi suggerisce che lo stereotipo della **bellezza fisica** delle donne è una percezione diffusa tra tutti i generi, mentre altri stereotipi, come la dipendenza dagli altri e l'emotività, sono riconosciuti più spesso dalle partecipanti femmine. Questo potrebbe riflettere una maggiore consapevolezza da parte delle donne di stereotipi che le presentano come dipendenti dagli altri, oltre che iper-femminilizzate. In generale, i dati indicano che nei media la rappresentazione delle donne tende a enfatizzare l'aspetto fisico e, in misura minore, caratteristiche emotive e di dipendenza, suggerendo una visione ancora limitata della femminilità.

10. Rappresentazione passiva e come obiettivo romantico

Domanda: A tuo avviso, le donne nei cartoni animati e nei fumetti sono spesso rappresentate come figure passive o come obiettivi romantici da conquistare?

- **Vero (138 risposte):** Una chiara maggioranza concorda sul fatto che le donne siano spesso raffigurate come personaggi passivi o obiettivi romantici.
- **Falso (54 risposte):** Indica una minoranza che percepisce rappresentazioni più diversificate o equilibrate.

11. Rappresentazione femminile nei cartoni animati occidentali

Domanda: A tuo avviso, come sono rappresentate le donne nei cartoni animati occidentali?

- **Principesse passive (88 risposte):** La maggioranza ritiene che l'immagine dominante sia quella della donna passiva in attesa di un salvataggio.
- **Leader forti e indipendenti (12 risposte):** Poche persone percepiscono una rappresentazione più positiva e attiva delle donne.
- **Eroine d'azione (42 risposte):** Un segmento rilevante nota rappresentazioni più moderne e meno stereotipate.
- **Non so (49 risposte):** Un'indicazione di incertezza o mancanza di opinione precisa sul tema.

12. Rappresentazione femminile nei cartoni giapponesi

Domanda: A tuo avviso come sono rappresentate le donne nei cartoni animati giapponesi?

- **Personaggi complessi e centrali (60 risposte):** La maggioranza relativa vede una maggiore profondità nei personaggi femminili dei cartoni giapponesi.
- **Guerriere e maghe (54 risposte):** Riflette l'apprezzamento per i personaggi femminili con poteri e ruoli attivi.

- **Deboli e secondari (41 risposte):** Una quota rilevante vede comunque una rappresentazione di debolezza.
- **Casalinghe e simili alle rappresentazioni occidentali (20 risposte):** Un gruppo minore vede somiglianze con gli stereotipi occidentali.
- **Non so (18 risposte):** Alcuni non hanno un'opinione chiara.

13. Rappresentazione legata alla cura della casa e al ruolo di madri

Domanda: In quale misura ritieni che le donne siano rappresentate nei cartoon, nei fumetti come adatte alla cura della casa e a diventare madri?

- **Spesso (83 risposte):** La maggior parte nota che le donne vengono frequentemente rappresentate in ruoli legati alla cura domestica.
- **Talvolta (75 risposte):** Una percentuale simile, ma minore, vede questi stereotipi meno marcati.
- **Raramente (25) e Mai (2):** Indicano percezioni che vedono meno presenza di questo stereotipo.

14. Enfasi sull'aspetto romantico e sul pianto

Domanda: In quale misura ritieni che le rappresentazioni femminili nei cartoon e nei fumetti tendono a enfatizzare l'aspetto romantico e il pianto?

- **Spesso (122 risposte):** Un'ampia maggioranza percepisce che le rappresentazioni femminili enfatizzano emozioni e romanticismo.
- **Talvolta (51 risposte):** Indica un certo equilibrio nelle percezioni.
- **Raramente e Mai (5 risposte totali):** Sono risposte meno frequenti, suggerendo una visione più positiva o diversa.

15. Pragmaticità e mentalità scientifica

Domanda: Sei d'accordo che le donne nei cartoon e nei fumetti sono comunemente dipinte come poco pragmatiche e prive di mentalità scientifica?

- **Neutrale (64 risposte):** La maggioranza non ha un'opinione marcata.
- **D'accordo (52 risposte):** Un numero significativo percepisce una carenza di rappresentazioni di donne pragmatiche.
- **In disaccordo (50 risposte):** Un gruppo comparabile dissente.
- **Molto d'accordo (21) e Molto in disaccordo (6):** Posizioni più polarizzate ma meno rappresentative.

16. Rappresentazione come seduttrici o prostitute

Domanda: Sei d'accordo che le donne nei cartoon e nei fumetti sono rappresentate come prostitute o seduttrici malefiche?

- **Neutrale (62 risposte):** Un'ampia fetta di rispondenti ha una posizione neutrale.
- **In disaccordo (65 risposte):** La maggioranza non concorda con questa rappresentazione.
- **D'accordo (33 risposte):** Un numero significativo la percepisce come un problema.
- **Molto in disaccordo (25):** Un gruppo cospicuo non condivide affatto questa visione.

17. Rappresentazione di fragilità e necessità di protezione

Domanda: Sei d'accordo che le donne nei cartoon e nei fumetti sono raffigurate come esseri fragili e deboli che necessitano di protezione?

- **D'accordo (78 risposte):** La percezione prevalente è che le donne siano rappresentate come fragili.
- **Neutrale (51 risposte):** Molti rispondenti non prendono una posizione chiara.

- **In disaccordo (35) e Molto in disaccordo (7):** Indicano una percezione meno marcata o assente di questa caratteristica.

18. Sensibilità come tratto femminile nei media

Domanda: Sei d'accordo che nei cartoon e nei fumetti la sensibilità è descritta come un tratto prerogativa delle femmine?

- **Accordo prevalente:** 126 persone (36 molto d'accordo e 90 d'accordo) indicano che la maggioranza percepisce la sensibilità come un tratto attribuito principalmente ai personaggi femminili nei cartoon e nei fumetti.
- **Neutrali e disaccordo:** 36 risposte neutre indicano una certa incertezza, mentre 26 in disaccordo e 5 molto in disaccordo rappresentano una minoranza che non condivide questa visione.

19. Rappresentazione sessualizzata delle donne

Domanda: Ritieni che una donna nei cartoon, nei fumetti e nei games venga rappresentata con abiti sexy o seminuda?

- **Alto consenso:** 143 persone (74 molto d'accordo e 69 d'accordo) concordano che le donne sono spesso rappresentate con abiti sexy o seminude.
- **Risposte neutrali e contrarie:** 31 risposte neutrali e 19 risposte in disaccordo (14 in disaccordo e 5 molto in disaccordo) mostrano che una parte minore non percepisce questo fenomeno come così diffuso.

Conclusioni

I risultati mostrano che la percezione delle rappresentazioni femminili nei media è fortemente legata a stereotipi di bellezza, passività, emotività e dipendenza, con poche eccezioni. Questi stereotipi riflettono una visione tradizionale e limitata della femminilità, concentrandosi su caratteristiche come la vulnerabilità emotiva e la bellezza esteriore, a scapito di una rappresentazione più varia e realistica.

- Nonostante queste tendenze, alcune risposte suggeriscono segnali di cambiamento, in particolare nei media giapponesi, dove alcuni personaggi femminili sono percepiti come più complessi e attivi. Questo indica una potenziale evoluzione nella rappresentazione delle donne, ma anche una persistente necessità di promuovere figure femminili che incarnino una gamma più ampia di qualità e ruoli.
- **Bellezza fisica e sessualizzazione:** La maggior parte dei rispondenti (155) ritiene che la bellezza fisica sia l'aspetto più stereotipato delle donne nei media. Questo dato evidenzia una forte percezione di iper-femminilizzazione e sessualizzazione, sostenuta anche dal fatto che 143 persone concordano sul fatto che le donne vengano spesso rappresentate con abiti sexy o seminude. Questo rafforza l'idea che l'apparenza e l'attrattiva fisica siano al centro della rappresentazione femminile.
- **Rappresentazione passiva e come obiettivo romantico:** 138 persone ritengono che le donne siano rappresentate come figure passive o come obiettivi romantici da conquistare. Inoltre, nei cartoni animati occidentali, le donne sono frequentemente viste come "principesse passive", mentre solo un numero minore le percepisce come leader forti o eroine d'azione. Questa passività è un segnale chiaro della visione tradizionale che relega le figure femminili a ruoli subordinati.

- **Differenze tra rappresentazioni occidentali e giapponesi:** Nei cartoni animati giapponesi, i personaggi femminili sembrano essere percepiti in modo più vario e complesso rispetto alle controparti occidentali. Sessanta rispondenti vedono le donne giapponesi nei media come personaggi complessi e centrali, e 54 apprezzano la rappresentazione di guerriere e maghe. Tuttavia, anche nei media giapponesi, esiste una rappresentazione di fragilità e di ruoli secondari per alcuni personaggi, suggerendo una leggera variazione, ma non una completa assenza di stereotipi.
- **Fragilità e necessità di protezione:** Molti rispondenti (78) concordano sul fatto che le donne siano raffigurate come esseri fragili, bisognose di protezione. Anche se una percentuale significativa non prende una posizione chiara o è in disaccordo, l'idea di una figura femminile più debole e vulnerabile è radicata e conferma l'associazione tradizionale di dipendenza.
- **Emotività e sensibilità:** La sensibilità è percepita come una caratteristica tipica delle donne nei media. 126 persone concordano che la sensibilità sia un tratto principalmente femminile nei cartoni e nei fumetti, e molte risposte indicano che le rappresentazioni femminili tendono a enfatizzare l'aspetto romantico e il pianto. Questi dati confermano una visione stereotipata secondo cui le donne sono più emotive e meno razionali.
- **Ruoli legati alla cura e alla domesticità:** Un numero elevato di rispondenti ritiene che le donne siano frequentemente rappresentate come adatte alla cura della casa e alla maternità. Questa percezione riflette ancora una volta uno stereotipo tradizionale che associa il femminile a ruoli di accudimento e di supporto piuttosto che a ruoli di leadership o azione.
- **Scarsa rappresentazione di pragmaticità e mentalità scientifica:** Non c'è un consenso forte sulla rappresentazione delle donne come figure pragmatiche o orientate alla scienza. La maggior parte degli intervistati è neutrale, ma esiste una percezione diffusa di carenza di personaggi femminili pragmatici e con una mentalità scientifica, suggerendo che queste caratteristiche non sono comunemente attribuite alle donne nei media.

SEZIONE 4: PERCEZIONE DELLE RAPPRESENTAZIONI MASCHILI NEI FUMETTI, NEI VIDEOGIOCHI E NEI CARTONI ANIMATI.

20. Stereotipi dei personaggi maschili

Domanda: Secondo te, quali caratteristiche fisiche o comportamentali vengono maggiormente stereotipate nei personaggi maschili nei media?

- **Forza fisica dominante:** Con 130 risposte, la forza fisica è di gran lunga il tratto più stereotipato. **Aggressività** segue con 28 risposte, mentre **razionalità** (13) e **indipendenza** (15) sono meno evidenziate.
- **Categorie meno citate:** Solo 6 persone hanno indicato "Altro", suggerendo che gli stereotipi maschili si concentrano principalmente su forza e aggressività.

3) Tabella di incrocio tra Genere dei Partecipanti e Stereotipi dei personaggi maschili nei Media

Genere dei Partecipanti	Forza fisica dominante	Aggressività	Razionalità	Indipendenza	Altro	Totale Risposte
Maschio (83)	55	15	7	5	1	83

Genere dei Partecipanti	Forza fisica dominante	Aggressività	Razionalità	Indipendenza	Altro	Totale Risposte
Femmina (95)	60	10	8	14	3	95
Non binario (8)	8	1	0	0	0	8
Preferisco non rispondere (6)	7	2	0	0	0	6
Totale risposte	130	28	15	19	4	192

Distribuzione degli Stereotipi per Genere:

- **Forza fisica dominante** risulta essere lo stereotipo più segnalato, con 130 risposte totali. È particolarmente percepito dai partecipanti di tutti i generi, ma specialmente dai partecipanti femmine (60 risposte) e maschi (55 risposte). Questo riflette una visione comune degli uomini nei media come fisicamente potenti e dominanti.
- Anche i partecipanti non binari e quelli che preferiscono non rispondere hanno evidenziato la forza fisica come stereotipo principale, indicando che questa percezione è trasversale tra tutti i gruppi.
- 2. **Aggressività:**
 - **Aggressività** è il secondo stereotipo più frequentemente segnalato, con 28 risposte totali. La percezione di questo tratto è maggiore tra i partecipanti maschi (15 risposte), mentre le partecipanti femmine lo indicano meno frequentemente (10 risposte). Questo può suggerire che i partecipanti maschi notino maggiormente l'associazione tra personaggi maschili e comportamenti aggressivi nei media.
- 3. **Razionalità e Indipendenza:**
 - **Razionalità e Indipendenza** ricevono rispettivamente 15 e 19 risposte totali, risultando essere meno percepiti come tratti stereotipati dei personaggi maschili.
 - La razionalità è riconosciuta in misura simile tra i generi, con qualche variazione, mentre l'indipendenza è percepita più spesso dalle partecipanti femmine (14 risposte), suggerendo una differenza di percezione su questo tratto tra i generi.
- 4. **Risposte nella Categoria "Altro":**
 - La categoria **Altro** include risposte meno convenzionali e ha solo 4 risposte totali, di cui 3 dalle partecipanti femmine. Questo indica che alcuni rispondenti notano caratteristiche non tradizionali o specifiche nei personaggi maschili, sebbene non siano percepite come stereotipi principali.
- 5. **Differenze di Percezione tra i Generi:**
 - I partecipanti maschi e femmine percepiscono **forza fisica e aggressività** come gli stereotipi più marcati, ma le partecipanti femmine sembrano riconoscere una gamma più ampia di tratti, come l'indipendenza, come stereotipi maschili.
 - I partecipanti non binari e quelli che preferiscono non rispondere vedono la forza fisica come il principale stereotipo, ma forniscono meno risposte nelle altre categorie, suggerendo una percezione meno articolata di altri tratti stereotipati.

L'analisi mostra che **forza fisica** e **aggressività** sono i principali tratti stereotipati percepiti nei personaggi maschili dei media, con una chiara prevalenza trasversale tra i vari generi. Ciò riflette una rappresentazione limitata degli uomini nei media, spesso ridotti a modelli di forza e potere fisico.

L'indipendenza è percepita come un tratto stereotipato soprattutto dalle partecipanti femmine, indicando una possibile sensibilità maggiore a questa rappresentazione.

Complessivamente, i dati suggeriscono una visione stereotipata dei personaggi maschili nei media, focalizzata su aspetti di potenza fisica e aggressività, che risulta essere la percezione dominante tra i vari gruppi di genere.

21. Emozioni maschili nei media

Domanda: Quante volte hai notato nei cartoon e nei fumetti gli uomini rappresentati mentre piangono o si commuovono?

- **Rarità delle rappresentazioni emotive:** La maggior parte delle risposte indica che gli uomini sono rappresentati emotivamente "Talvolta" (74) o "Raramente" (73). Nessuno ha risposto "Sempre", mentre solo 39 hanno detto "Spesso" e 7 "Mai".

Questi dati rafforzano l'idea che gli uomini nei media sono percepiti come meno propensi a mostrare vulnerabilità emotiva.

22. Forza e razionalità

Domanda: Quante volte hai notato nei cartoon e nei fumetti che gli uomini sono rappresentati come forti e razionali?

- **Percezione frequente:** 156 persone (32 sempre, 124 spesso) hanno notato spesso questa caratteristica, con una minoranza di risposte "Talvolta" (34) e solo 3 "Raramente".

L'assenza di risposte "Mai" evidenzia la forte presenza di questo stereotipo.

23. Approccio razionale ed economico

Domanda: Quante volte hai notato nei cartoon e nei fumetti che gli uomini sono raffigurati come calcolatori, seguendo un approccio razionale ed economico alla vita?

- **Prevalente accordo:** 97 persone molto d'accordo e 75 d'accordo mostrano un'elevata percezione della rappresentazione degli uomini come pratici e orientati all'azione.
- **Scarsa opposizione:** Solo 2 persone in disaccordo e nessuno molto in disaccordo suggeriscono un consenso quasi unanime su questa rappresentazione.

24. Pratici e orientati all'azione

Domanda: Ritieni che gli uomini nei cartoon, nei fumetti e nei games siano raffigurati come pratici e orientati all'azione?

- **Molto d'accordo o d'accordo:** 172 (97 + 75)
- **Neutrale:** 19
- **In disaccordo:** 2

25. Uomini virili e macho

Domanda: In che percentuale ritieni che gli uomini nei cartoon, nei fumetti e nei games siano raffigurati come virili e macho?

- **Molto d'accordo o d'accordo:** 140 (64 + 76)
- **Neutrale:** 49
- **In disaccordo:** 4

La virilità è un tratto spesso attribuito agli uomini, con solo una minoranza che non percepisce questa rappresentazione come diffusa.

La rappresentazione virile e macho è considerata diffusa da 140 persone (64 molto d'accordo e 76 d'accordo). 49 neutrali e appena 4 in disaccordo indicano che questa visione è ampiamente condivisa.

Conclusioni

I dati confermano che nei media i personaggi maschili vengono spesso rappresentati seguendo tratti stereotipati di forza fisica, razionalità, praticità, virilità e contenimento emotivo. Questo modello sembra rispondere a un immaginario tradizionale della mascolinità, dove il maschio è descritto come forte, emotivamente imperturbabile, e orientato all'azione piuttosto che all'introspezione o alla vulnerabilità. Questi risultati suggeriscono che c'è ancora molto spazio per diversificare la rappresentazione maschile nei media, per consentire una maggiore varietà di espressioni e caratteristiche che possano riflettere meglio la complessità della mascolinità reale.

- **Forza fisica come tratto dominante:** La forza fisica è la caratteristica più stereotipata nei personaggi maschili, con 130 risposte a favore. Questo risultato indica una percezione forte e consolidata che gli uomini, nei media, siano raffigurati principalmente come individui fisicamente potenti. Altri tratti come aggressività, razionalità e indipendenza sono meno enfatizzati, ma comunque presenti.
- **Vulnerabilità emotiva limitata:** Gli uomini sono raramente rappresentati in momenti di commozione o mentre esprimono vulnerabilità emotiva. La maggior parte degli intervistati ha risposto "Talvolta" o "Raramente" (rispettivamente 74 e 73 risposte), e nessuno ha indicato "Sempre". Questo suggerisce che i media continuano a rappresentare i personaggi maschili come poco inclini a mostrare emozioni, rafforzando l'idea di una mascolinità priva di espressioni di fragilità.
- **Stereotipo della forza e razionalità:** Con un totale di 156 risposte positive ("Sempre" e "Spesso"), la forza e la razionalità appaiono come tratti spesso attribuiti agli uomini. La scarsità di risposte contrarie (solo 3 risposte "Raramente" e nessuna "Mai") evidenzia quanto questi attributi siano saldi nell'immaginario collettivo delle rappresentazioni maschili nei media.
- **Approccio razionale ed economico:** La maggioranza degli intervistati concorda sull'idea che gli uomini siano rappresentati come calcolatori e razionali, con un totale di 172 risposte tra "Molto d'accordo" e "D'accordo". La scarsa opposizione a questa idea (solo 2 in disaccordo) suggerisce che la visione degli uomini come pratici e orientati all'azione sia ampiamente condivisa e considerata realistica.
- **Virilità e machismo:** Con 140 persone a favore di questa rappresentazione e solo 4 in disaccordo, emerge un consenso sul fatto che i personaggi maschili siano spesso raffigurati come virili e "macho". Questa percezione sottolinea l'esistenza di una rappresentazione idealizzata e ipermascolina che tende a enfatizzare la virilità come elemento essenziale della mascolinità.

SEZIONE 5: PERCEZIONE DELLE RAPPRESENTAZIONI LGBTQ+ NEI FUMETTI, NEI VIDEOGIOCHI E NEI CARTONI ANIMATI.

26. Rappresentazione LGBTQ+

Domanda: Pensi che i cartoni animati rappresentino accuratamente le persone LGBTQ+?

- **Risposte positive ("Sì"):** 32
- **Risposte negative ("No"):** 88

- **Indecisi ("Non so"):** 73
- **Percezione di inaccurata rappresentazione:** La maggior parte (88) ritiene che i cartoni animati non rappresentino accuratamente le persone LGBTQ+, seguita da un consistente 73 che non sa. Solo 32 credono in una rappresentazione accurata.
- **Rappresentazione nei fumetti e videogiochi:** Tendenze simili emergono nei fumetti e nei videogiochi, con un numero significativo di risposte "No" e "Non so".

27. Domanda: Puoi nominare un personaggio LGBTQ+ dei cartoni animati che consideri una rappresentazione positiva?

- **Risposte positive ("Sì"):** 78
- **Risposte negative ("No"):** 42
- **Indecisi ("Non so"):** 72

28. Domanda: Se sì da quale Cartoon proviene?

78 sono le risposte collezionate, che però sono troppo variegate per fornire un quadro significativo.

29. Domanda: Quali aspetti ritieni siano più problematici nella rappresentazione LGBTQ+ nei cartoni animati? (puoi scegliere più di una risposta)

- **Stereotipi negativi** 71
- **Mancanza di diversità all'interno della comunità LGBTQ+** 60
- **Trame basate solo sulla sofferenza** 56
- **Invisibilità di alcune identità (es. persone non binarie, asessuali)** 87
- **Altro** 17

130 persone (60 molto importante e 70 abbastanza importante) ritengono importante una rappresentazione positiva LGBTQ+. Le risposte "Poco importante" (36) e "Non importante" (26) sono meno frequenti, evidenziando un trend verso la richiesta di inclusività.

30. Accuratezza della rappresentazione LGBTQ+ nei fumetti

Domanda: Pensi che i fumetti rappresentino accuratamente le persone LGBTQ+?

- **Risposte positive ("Sì"):** 28
- **Risposte negative ("No"):** 67
- **Indecisi ("Non so"):** 98

Solo una minoranza (28) crede che i fumetti rappresentino accuratamente le persone LGBTQ+. Una percentuale molto più alta (67) ha risposto negativamente, indicando una percezione diffusa di rappresentazioni inadeguate o distorte. Un numero ancora maggiore di partecipanti (98) ha scelto "Non so", suggerendo una mancanza di consapevolezza o esposizione a rappresentazioni LGBTQ+ nei fumetti.

31. Capacità di nominare un personaggio LGBTQ+ positivo nei fumetti

Domanda: Puoi nominare un personaggio LGBTQ+ dei fumetti che consideri una rappresentazione positiva?

- **Risposte positive ("Sì"):** 59
- **Risposte negative ("No"):** 43
- **Indecisi ("Non so"):** 89

Anche se 59 partecipanti hanno potuto nominare un personaggio LGBTQ+ positivo, un numero simile (43) non è stato in grado di farlo, mentre una quota significativa (89) ha risposto "Non

so". Questo sottolinea una potenziale mancanza di visibilità o rappresentazioni riconosciute come positive.

32. Se sì, chi è e da quale fumetto proviene?

60 sono le risposte collezionate, che però sono troppo variegatae per fornire un quadro significativo.

33. Problemi principali nella rappresentazione LGBTQ+ nei fumetti

Domanda: Quali aspetti ritieni siano più problematici nella rappresentazione LGBTQ+ nei fumetti? (puoi scegliere più di una risposta)

- **Stereotipi negativi:** 78
- **Mancanza di diversità all'interno della comunità LGBTQ+:** 64
- **Trame basate solo sulla sofferenza:** 50
- **Invisibilità di alcune identità (es. non binarie, asessuali):** 81
- **Altro:** 18

La critica più significativa è l'invisibilità di alcune identità (81), seguita dagli stereotipi negativi (78). Questo suggerisce che, oltre agli stereotipi problematici, vi è una carenza di rappresentazione completa e inclusiva di tutte le identità LGBTQ+. Anche la mancanza di diversità interna alla comunità è un problema sentito (64).

34. Accuratezza della rappresentazione LGBTQ+ nei videogiochi

Domanda: Pensi che i videogiochi rappresentino accuratamente le persone LGBTQ+?

- **Risposte positive ("Sì"):** 36
- **Risposte negative ("No"):** 57
- **Indecisi ("Non so"):** 95

Simile ai fumetti, una minoranza (36) crede che i videogiochi rappresentino accuratamente le persone LGBTQ+. Un numero maggiore (57) percepisce una rappresentazione inadeguata, mentre quasi la metà (95) ha risposto "Non so", indicando una possibile mancanza di familiarità o di rappresentazioni di impatto nei videogiochi.

35. Domanda: Puoi nominare un personaggio LGBTQ+ dei videogiochi che consideri una rappresentazione positiva?

- **Risposte positive ("Sì"):** 47
- **Risposte negative ("No"):** 46
- **Indecisi ("Non so"):** 90

Quasi lo stesso numero di persone ha risposto "Sì" (47) e "No" (46), con un numero considerevole di "Non so" (90), riflettendo la sfida di trovare personaggi LGBTQ+ che siano universalmente riconosciuti come positivi nei videogiochi.

36. Domanda: Se sì, chi è e da quale videogioco proviene?

40 sono le risposte collezionate, che però sono troppo variegatae per fornire un quadro significativo.

37. Problemi principali nella rappresentazione LGBTQ+ nei videogiochi

Domanda: Quali aspetti ritieni siano più problematici nella rappresentazione LGBTQ+ nei videogiochi? (puoi scegliere più di una risposta)

- **Stereotipi negativi:** 50
- **Mancanza di diversità all'interno della comunità LGBTQ+:** 50

- **Trame basate solo sulla sofferenza:** 39
- **Invisibilità di alcune identità (es. non binarie, asessuali):** 63
- **Altro:** 19

Anche nei videogiochi, l'invisibilità di alcune identità (63) è un problema critico, seguita da stereotipi negativi e dalla mancanza di diversità interna alla comunità (entrambi 50). Questo dimostra che i videogiochi affrontano sfide simili ai fumetti nel rappresentare accuratamente la comunità LGBTQ+.

38. Importanza delle rappresentazioni LGBTQ+ positive

Domanda: Quanto è importante per te vedere rappresentazioni LGBTQ+ positive in questi media?

- **Molto importante:** 60
- **Abbastanza importante:** 70
- **Poco importante:** 36
- **Non importante:** 26

La maggioranza considera importante (60 "molto" e 70 "abbastanza") la presenza di rappresentazioni LGBTQ+ positive. Questo indica che, nonostante le problematiche riscontrate nelle domande precedenti, esiste una forte domanda per rappresentazioni più inclusive e realistiche.

39. Influenza positiva delle rappresentazioni positive

Domanda: Pensi che vedere rappresentazioni positive di persone LGBTQ+ in questi media possa influenzare positivamente la società?

- **Risposte positive ("Sì"):** 137
- **Risposte negative ("No"):** 21
- **Indecisi ("Non so"):** 34

Una grande maggioranza (137) crede che rappresentazioni positive possano influenzare positivamente la società, dimostrando che i media hanno un impatto significativo sulla percezione e accettazione della diversità.

40. Evitare media per rappresentazioni stereotipate

Domanda: Hai mai scelto di non seguire un media a causa della sua rappresentazione degli stereotipi di genere?

- **Risposte positive ("Sì"):** 86
- **Risposte negative ("No"):** 105

Quasi la metà dei rispondenti ha scelto di evitare media a causa di rappresentazioni stereotipate, segnalando che un approccio più inclusivo può migliorare l'accoglienza del pubblico.

41. Come migliorare la rappresentazione di genere nei media

Domanda: In che modo pensi che i media possano migliorare nella rappresentazione dei generi?

- **Creando personaggi più diversificati:** 64
- **Evitando i ruoli di genere tradizionali:** 43
- **Ascoltando e rappresentando le esperienze delle comunità marginalizzate:** 60
- **Altro:** 18

La diversificazione dei personaggi (64) e l'inclusione delle esperienze delle comunità marginalizzate (60) sono considerate soluzioni chiave per migliorare la rappresentazione nei media.

41. Responsabilità dei media nell'educazione su genere e diversità

Domanda: Pensi che i media abbiano la responsabilità di educare il pubblico sui temi legati al genere e alla diversità?

- **Sì, completamente:** 49
- **Sì, parzialmente:** 108
- **No:** 27
- **Non ci ho mai pensato:** 6

La maggioranza (157 tra "completamente" e "parzialmente") crede che i media abbiano una responsabilità nell'educare il pubblico su questi temi, riflettendo un riconoscimento del loro ruolo formativo.

43. Impatto degli stereotipi di genere sulla società

Domanda: Quale pensi sia l'impatto a lungo termine degli stereotipi di genere nei media sulla società?

- **Rafforzano i pregiudizi:** 133
- **Limitano le opportunità per certi gruppi:** 24
- **Non hanno un impatto significativo:** 21
- **Altro:** 4

Una vasta maggioranza (133) vede gli stereotipi di genere come rinforzatori dei pregiudizi, sottolineando l'effetto negativo a lungo termine sulla società.

Conclusioni

Il questionario rivela una percezione critica della rappresentazione LGBTQ+ nei media, con molti intervistati che la trovano inaccurata e limitata. C'è una richiesta chiara per rappresentazioni più positive, diversificate e autentiche, che vadano oltre gli stereotipi e includano identità meno visibili. I rispondenti riconoscono l'impatto che rappresentazioni inclusive possono avere sulla società, promuovendo una maggiore accettazione e comprensione della comunità LGBTQ+. Questo suggerisce che, se i media investissero in rappresentazioni più complete e realistiche, non solo soddisferebbero una domanda del pubblico, ma potrebbero anche contribuire positivamente al cambiamento culturale.

1. **Richiesta di rappresentazioni positive e inclusive:** La maggioranza dei rispondenti (130 persone) considera importante una rappresentazione positiva delle persone LGBTQ+, con 60 che ritengono questa necessità "molto importante" e 70 "abbastanza importante". Questo riflette una forte domanda per una rappresentazione che non solo sia realistica, ma anche positiva, capace di migliorare la percezione e l'accettazione della comunità LGBTQ+.
2. **Mancanza di diversità e stereotipi negativi:** Le risposte mettono in evidenza diversi problemi nella rappresentazione LGBTQ+, tra cui la predominanza di stereotipi negativi e la mancanza di diversità interna alla comunità. Sia nei fumetti che nei videogiochi, stereotipi e trame basate esclusivamente sulla sofferenza sono percepiti come problematici. Inoltre, l'invisibilità di alcune identità come quelle non binarie e asessuali è uno dei problemi più critici segnalati (81 nei fumetti e 63 nei videogiochi), evidenziando una rappresentazione che non riflette pienamente la varietà delle esperienze LGBTQ+.

3. **Difficoltà nel riconoscere personaggi LGBTQ+ positivi:** Un numero significativo di partecipanti ha dichiarato di non essere in grado di nominare un personaggio LGBTQ+ positivo nei fumetti o nei videogiochi. Questo suggerisce una scarsa visibilità di tali personaggi o una mancanza di personaggi LGBTQ+ rappresentati in modo positivo e memorabile. La difficoltà nel trovare modelli di ruolo LGBTQ+ nei media evidenzia un vuoto nella rappresentazione.
4. **Impatto sociale delle rappresentazioni positive:** La maggioranza dei partecipanti (137) concorda che rappresentazioni positive possono avere un impatto positivo sulla società, contribuendo a ridurre i pregiudizi e a favorire un'accezione più ampia. Questo sottolinea il ruolo dei media come strumento educativo e formativo nella costruzione di una società più inclusiva.
5. **Influenza degli stereotipi di genere:** La maggior parte dei rispondenti (133) ritiene che gli stereotipi di genere rafforzino i pregiudizi e abbiano un effetto negativo sulla società. Questa consapevolezza riflette la percezione che rappresentazioni limitate e stereotipate non solo danneggiano la comunità LGBTQ+ ma influenzano negativamente l'intera società, contribuendo a consolidare visioni tradizionali e restrittive.
6. **Evita di contenuti stereotipati:** Quasi la metà dei rispondenti ha dichiarato di evitare contenuti mediatici con rappresentazioni stereotipate, suggerendo che un approccio più inclusivo potrebbe attrarre un pubblico più ampio e diversificato.
7. **Suggerimenti per migliorare la rappresentazione:** Tra le soluzioni proposte per migliorare la rappresentazione LGBTQ+ nei media, emergono due priorità principali: creare personaggi più diversificati (64) e ascoltare e rappresentare le esperienze delle comunità marginalizzate (60). Questo riflette un desiderio di autenticità e inclusività che vada oltre la semplice presenza di personaggi LGBTQ+, valorizzando invece le loro esperienze individuali e la varietà delle loro identità.

A QUESTO LINK È POSSIBILE VISIONARE I GRAFICI DI OGNI RISPOSTA DEL QUESTIONARIO:

https://forms.office.com/Pages/AnalysisPage.aspx?AnalyzerToken=ceXGz167uHb7kz4idzcHV4dk23SZ7fFk&id=DQSIkWdsW0yxEjajBLZtrQAAAAAAAAAAAAa_YaLTCJUM0k3UU1YWEZUQkFMVVZVSVZNVk9QQk5YRC4u

Considerazioni Generali

Il questionario evidenzia una percezione critica e articolata delle rappresentazioni di genere e identità nei media, con focus su personaggi femminili, maschili e LGBTQ+. Dai risultati emergono chiare limitazioni nelle rappresentazioni, con una prevalenza di stereotipi che rafforzano visioni tradizionali e riduttive, spesso percepite come distanti dalla realtà e dall'esperienza delle comunità rappresentate.

La rappresentazione delle donne nei media risulta dominata da stereotipi di bellezza, passività e dipendenza emotiva, con il concetto di fragilità e bisogno di protezione che prevale. Gli intervistati sottolineano l'iper-sessualizzazione delle figure femminili, spesso ritratte in abiti provocanti e focalizzate su un aspetto estetico idealizzato. Un dato significativo è che, sebbene emergano segnali di cambiamento, in particolare nei media giapponesi dove alcuni personaggi femminili sono ritratti come più complessi e attivi, la visione complessiva rimane radicata in una rappresentazione tradizionale e limitante. Gli stereotipi legati alla cura, alla domesticità e alla sensibilità emotiva dominano, mentre aspetti come pragmaticità e mentalità scientifica appaiono ancora marginali.

Anche le rappresentazioni maschili sono percepite come fortemente stereotipate, con una predominanza di tratti come forza fisica, razionalità e virilità. Gli uomini sono spesso raffigurati come forti e privi di vulnerabilità emotiva, consolidando un modello di mascolinità privo di introspezione o fragilità. Questo modello ipermascolino, che enfatizza indipendenza e azione,

viene visto come restrittivo e distante dalla varietà reale delle esperienze maschili. Gli intervistati suggeriscono che ci sia spazio per una maggiore diversificazione dei ruoli maschili nei media, in modo da rappresentare meglio la complessità dell'identità maschile.

La percezione delle rappresentazioni LGBTQ+ nei media è generalmente negativa, con numerosi intervistati che considerano queste rappresentazioni inaccurate, limitate e dominate da stereotipi negativi. Esiste una forte richiesta di rappresentazioni più positive, autentiche e inclusive, che includano identità meno visibili come quelle non binarie e asessuali, spesso trascurate. Gli intervistati riconoscono l'impatto sociale positivo di rappresentazioni inclusive e realistiche, sottolineando che i media, investendo in tali rappresentazioni, non solo risponderebbero alle aspettative del pubblico, ma contribuirebbero anche a un cambiamento culturale verso una maggiore accettazione della comunità LGBTQ+.

La mancanza di visibilità di modelli LGBTQ+ In generale le risposte mostrano una consapevolezza diffusa del ruolo che i media hanno nella formazione degli stereotipi di genere e identità. Le rappresentazioni femminili, maschili e LGBTQ+ sembrano ancora essere legate a modelli limitanti e tradizionali, con scarsi segnali di inclusività o autenticità. La richiesta generale è quella di rappresentazioni che siano non solo più inclusive ma anche realistiche e capaci di superare stereotipi radicati. Secondo i partecipanti, un'evoluzione positiva nelle rappresentazioni mediatiche potrebbe contribuire a un cambiamento sociale, favorendo una visione più aperta, rispettosa e variegata delle identità di genere e sessuali.