

子どもの遊びにおけるジェンダー・ディスコースの錯綜

— 幼児の「家族ごっこ」の分析より —

藤田 由美子

(2008年10月2日受理)

The Complexity in Gender Discourses within Children's Play:
An Analysis of the Preschool Children's "Family" Pretend Play

Yumiko Fujita

Abstract: The purpose of this article is to examine the complexity of gender discourses within children's play, analyzing preschool children's "family" pretend play. Formerly I suggested that children actively participate in their own gender identity formation, against the assumptions of "internalization" and "gender dichotomy". In this paper, I examine the dynamics of gender practices to find the complexities and pluralities of the gender discourses in preschool children's "family" pretend play. Observations were conducted at a kindergarten in Chugoku district. Research observations with kindergarten children were conducted from September 2005 to March 2006, with note-taking and digital video recording. During six days (5 hour and 12 minutes free play time), 5 "family" pretend play episodes (1 hour and 53 minutes) could be intensively observed and recorded. In each episode transcriptions were made and interpretational analysis was conducted. The findings were as follows. Firstly, children's typical "family" members are a mother, an elder daughter, a baby (girl or boy) and a cat or a dog, occasionally a father or sons joined. Secondly, the mother usually takes care of her family members, so she has power in the family. Thirdly, the detailed analysis of one episode demonstrates that there are several gender discourses related to the episode: the mother's care and the heroes' fight. Fourthly, each member struggled for a comfortable environment in their play, according to their gender. These findings were assessed in terms of the children's performativity and agency, their gender identity formation, and their play as "power play".

Key words: gender discourse, preschool, "family" pretend play, complexity, agency

キーワード：ジェンダー・ディスコース、幼児、家族ごっこ、錯綜、主体性

1. 問題設定

本稿の目的は、幼児の「家族ごっこ」の詳細な解釈・分析を通して幼児の遊びにあらわれたジェンダー・

本論文は、課程博士候補論文を構成する論文の一部として、以下の審査委員により審査を受けた。

審査委員：山田浩之（主任指導教員）、山崎博敏、河野和清、七木田敦

ディスコースの特質を明らかにし、その社会的含意を提示することである。

幼児は、大人の価値観をただ受動的に獲得することによって「発達する」と考えられてきた。幼児期を対象にした性差研究は、多くが発達心理学を基盤とするものであった（Maccoby & Jacklin 1974, Slaby & Frey 1975）。教育社会学の一研究領域である「ジェンダーと教育」研究でも、子どもたちは大人の価値規範を学習するものであるという暗黙の前提がみられた¹⁾。

しかし、近年の子どもの社会学研究の知見より、子どもたちもまた、日常のディスコース実践の中で自らを形成する主体である、と考えられている (Corsaro 2005など)。それは、子どもたちのジェンダー形成についても同様である。子どもたちは、日常生活世界とのかかわりの中で、ジェンダーを実践する主体にもなりうる。

このような議論は、「社会化」概念の問い直しを背景とする。従来、この概念は、知識を持つ大人が子どもに一方通行的に知識を伝達する概念として考えられてきた。しかし、子どもたちは単に受動的に学習するのではなく、大人や環境との相互作用を通して、自らも価値を選び取り学ぶ、という視点が提示されるようになった。

子どものジェンダー研究に関して、パラダイム転換は、フェミニストポスト構造主義やクィア理論によってもたらされた。フェミニストポスト構造主義は、主体・権力・ディスコース概念を用いて、近代主義的なジェンダー概念を脱構築し、ジェンダーの権力関係を明らかにしようとした。それは、自我が個人の内部で単一のものであることを自明視せず、子どもたちの受動的な内面化を自明視しないことを特徴とする。また、クィア理論は、非異性愛者の視点より、世界には男性と女性の二つの性があり、両者は非対称的な権力関係にある、とする異性愛的なジェンダー秩序の社会的構築を明らかにした点で意義を持つ (Davies 2003, Blaise 2005)。

社会におけるジェンダーをめぐるディスコースは多元的・複合的であり、さまざまな利害関心に基づくディスコースが錯綜している。そういった社会において、子どもたちが行う遊び活動には、いかなるジェンダー・ディスコースがみいだされるだろうか。

筆者は以前、幼稚園での観察調査を手がかりに、幼児がジェンダーを構築する主体となりうることを論じた (藤田 2004)。本稿では、幼児が主体として社会的世界を構築するという視点より、遊び活動の詳細な分析を行う。それにより、子どもたちがいかにして多元的な「ジェンダー」に関するディスコースを取り扱い、自らの生活世界を構築しているか、明らかにする。

本稿で分析するのは、幼稚園・保育所での自由遊びの時間に観察された、「家族ごっこ」の場面である。「家族ごっこ」は、子どもたちによる家庭内部でのジェンダー秩序に関する理解を明らかにする手がかりを提供するのではないかと考えられるからである。

本稿では、次の手順で、「家族ごっこ」遊びの中の子ども自身によるジェンダー実践を検討する。まず、「家族ごっこ」遊びにみられるさまざまな役割や動作

はジェンダーといかに関連するのか、観察データの分析にもとづき詳細に検討する。つづいて、ひとつの「家族ごっこ」のエピソードに注目し、そこにあらわれたジェンダー・ディスコースの内容を検討する。最後に、分析結果に基づき、「家族ごっこ」の中の子どもの自身によるジェンダー実践について、考察を行う。

2. 幼児期における「家族ごっこ」の分析の意義

(1) 遊びの本質および教育的機能

遊びの本質は、その「非日常性」にある。カイヨワは、遊びの基本的定義を、(1) 自由な活動、(2) 隔離された活動、(3) 未確定の活動、(4) 非生産的活動、(5) 規則のある活動、(6) 虚構の活動、とした (Caillou 訳書 1990, p.40)。また、高橋は、遊びを、「自由性・自発性」「おもしろさ、楽しさの追求」「その活動自体が目的」「積極的なかわり(熱中・没頭)」に加え、他の日常性から分離され、隔離された活動(「変換」を伴う活動)、と定義した(高橋・中沢・森上 1996a, pp.4-8)。

幼児教育の分野では、遊びは、子どもの発達に無視できない役割を果たすと考えられている。また、教育における遊びの重要性がルソーによって指摘されて(高橋・中沢・森上前掲書, p.2)以来、遊びは、教育的な考察の対象であり続けている(森 1992など)。

(2) 「ごっこ遊び」の意味

幼稚園や保育園での遊び時間中、「ごっこ遊び」はしばしば観察される。2000年度に筆者が観察調査で得たビデオデータの一部を分析したところ、「家族ごっこ/赤ちゃんごっこ」、「店ごっこ」、「先生ごっこ」、「警察ごっこ」がみられた(藤田2002, p.20)。

ピアジェは、遊びについて、「感覚運動遊び」「象徴遊び」「ルールのある遊び」の順に発達すると捉えた。「ごっこ遊び」は、このうち「象徴遊び」に位置づけられている。同時に、この遊びは、暗黙にはあるが、「ルールのある遊び」としても捉えられている(高橋・中沢・森上前掲書, p.15; 高橋・中沢・森上1996b, pp.28-36)。

(3) 「家族ごっこ」のジェンダー分析の意義

ジェンダー問題は、女性・男性間での権力構造を問題にする。その権力構造は、職場や学校といったいわゆる「公的領域」のみならず、一般に「私的領域」として理解されている家族や夫婦・恋人関係にも及ぶ。

子どもの遊びの中でも、「家族ごっこ」を分析することの意義は、以下の二点である。第一に、子どもの遊びの中で紡ぎだされる物語における一定の構造をあ

ぶりだし子ども自身がジェンダーに関する物語を構築する様子を描写することにより、これまで自明視されてきた受動的なジェンダー構築に対し新たな視点を提示することである。第二に、子どものジェンダー構築の描写を通して、大人をも含めた当該社会に存在するジェンダー秩序について考察するための手がかりを提供することである。

3. 調査方法論

(1) 幼児の生活世界への構築主義的アプローチ

従来、遊びを含む幼児の生活を明らかにしようとする調査研究の多くは、保護者・保育者を対象にした質問紙を中心にする調査、設定された場の中での実験、行動のコーディングを伴う観察調査であった。

質問紙調査は、保護者・保育者の目を通した子どもの実態を明らかにするにとどまり、子どものリアルな実態を描くことができない。また、実験調査は、一定の統制された状況下での子どもの反応を明らかにするが、日常生活場面における多重的・複合的な営為を明らかにすることはできない。

幼児を対象にした観察調査では、幼児の生活記録を、一定のマトリクスに沿ってコーディングする手法が多く用いられてきた (Lindsey et al. 2001, など)。それは、子どもの生活に近づくという点では有効であった一方、子どもたちの少なくない生活経験を、過度に単純化する可能性を伴う。

こういった状況を克服するため、ここ10年ほどの間に、幼児教育に関連して、質的調査研究が行われている。たとえば、子どもの語りに注目した質的調査研究 (Hatch, J. Amos 1995)、男の子の仲間集団のダイナミクスについて、親密な集団に対する調査法 (affinity group approach) を利用した調査 (Keddie 2004) などが挙げられる。

日本における幼児教育のエスノグラフィ研究では、教師の働きかけに注目した研究が多く行われてきた (結城 1998, 臼井・松本 1998など)。しかし、子どもたちに注目して、とりわけ自由遊び場面を中心に、園生活を描くことを目指した質的研究は、あまり行われていない。

本稿では、幼児の生活世界を細かく記述し、構築主義的アプローチにもとづいてその内容を解釈することにより、彼らの解釈する生活世界を明らかにすること (Yelland 1998, Blaise 2005, など) を試みる。この方法論は、「客体としての子ども」とは異なる、「主体としての子ども」という視点より可能になる。本稿の目的に照らせば、子どもたちは、「ジェンダー」を解

釈し実践する主体となりうる、と考えられる。

(2) 観察調査の概要

本報告は、2005年9月から2006年3月にかけて筆者が幼稚園・保育園で行った観察調査のうち、中国地方の学校法人立幼稚園A園で観察された「家族ごっこ」遊びの分析結果にもとづく。この調査では、筆者は、A園の園児95名、および、九州地方の社会福祉法人立保育園2園の3,4,5歳児172名 (B園104名, C園68名) を対象に、観察調査を実施した。上記の各園では、2000年度、2005年度に、観察調査、保護者への質問紙調査、保育者へのインタビューを実施した²⁾。

本稿でA園をとりあげた理由は次のとおりである。第一に、この園では、1998年9月以降、断続的に長年にわたり観察を行ってきたからである。筆者の個人的関係より協力を依頼して以来、1998年度、2000年度、2005年度に、終日の保育活動の観察を行ってきた³⁾。第二に、この園は比較的園庭が広く、広い土地を利用した大規模な集団遊びが観察されやすかったからである。園の保育活動が充実しているため、全員の自由遊びを観察することは困難であったものの、午後の自由遊び時間には、課外活動を行う者以外、多くの園児が参加していた。

A園での観察調査は、2005年9月、11月、2006年2月にのべ11日間、終日 (9-12時, 13-16時, 一日平均6時間程度) 実施した。

各園での調査を行うにあたり、関係者へのコンタクトは次の手順で行った。一連の調査の開始時には、園長に調査概要を説明し、観察調査を実施するクラスの担任保育者への説明を行った。園の許可を得た後、調査開始時、保護者に対し、文書で調査の概要を説明した。いずれの園でも、過去に調査を実施した経緯があり、観察者 (筆者) の身分等は、各園の教職員にはすでに知られていた⁴⁾。

観察者は、園児に対して、あらかじめ、自らを「ふじたせんせい」と名乗った。それは、担任教師をはじめ教職員による観察者への呼びかけと対応するものであった。ただし、園児が観察者の行為について質問をした場合、あるいは担任教師に対するのと同じ要求をした場合には、観察者が園の保育には携わらないこと、「お友達の様子を見に来た」こと、などを説明した。

園での観察は、朝の「お集まり」あるいは「朝礼」、室内での保育活動、自由遊び、園庭での遊び活動、など多岐にわたった。観察内容については、園の許可を得た上で、ノート記録およびビデオ撮影を行った。

観察期間に得られたデータの分量は、A園についてはA4判ノート11冊、ビデオ40本 (miniDV テープLPモード90分: 1日平均3-4本)。なお、B園について

てはノート4冊、ビデオ19本(1日平均2本)、C園についてはノート4冊、ビデオ20本(同2本)であった。

(3) 観察内容の記述

A園では、自由遊びは、主に園の敷地内にある裏山(通称:「お山」)で展開されていた。観察期間中、自由遊びは、10日間のうち6日間、のべ5時間12分観察された。このうち、「家族ごっこ」を含むごっこ遊びをしているところは、5回観察された。時間はのべ1時間53分に及ぶ。

自由遊びの時間中、観察者は、職員との話をする時間以外には、可能な限り園児とともに過ごすよう心がけた。ビデオカメラを手に持ち園児の遊びを撮影しながら、手のひらサイズのメモ用紙に、その場の状況など必要事項を記録した。基本的に、観察で使用する機器等に手を加えられる危険がある場合などを除き、観察者は、園児による自分への働きかけに対し、ネガティブな反応を行わないように心がけた。園児に危険が及ぶと判断される時に口頭で注意をすることは時々あったものの⁵⁾、基本的には園児の「ただそばにいる」ことを試みた。その結果、園児は、遊びに夢中になっている時には基本的に観察者とのかわりを持たなかった。

ただし、園児にとっては、観察者がまったく空気のような存在になったわけではなかった。したがって、時として一部の園児が観察者に語りかける場面がみられた。

観察者は当初、全ての子どもに注意を向けようとしていた。しかし、積極的に語りかけてくる園児は、ビデオ記録の中に登場する機会も多かった。結果として、記録された遊びの成員には、ある程度の偏りが生じた。

観察中に撮影したビデオデータは、ノート記録と照合しつつ逐語録化した。逐語録化に際しては、観察時に焦点を当てていたエピソードの記述を優先した。本稿では、必要に応じて、逐語録の一部を資料として提示する。なお、会話例に登場する人名は、個人の特定を避けるため、すべて仮名とした。

4. 「家族ごっこ」遊びの特質

(1) 家族構成

「家族ごっこ」においては、子どもたちはいくつもの役割を演じている。この遊びでもっとも重要な役割は、「お母さん」である。次に重要な役割は、「お姉ちゃん」であり、次いで、「赤ちゃん」である。これら三者は、「家族ごっこ」の基本的な単位であった。「赤ちゃん」については複数人が演じることもあったものの、とりわけ「お母さん」はひとりが演じ、「2人のお母さん」という設定はみられなかった。

この遊びに参加する人数が多い場合、他の成員には別の役割が割り当てられる。女兒は主として「妹」になることが多い。また、男児が遊びに加わっている場合には「お父さん」「お兄ちゃん」などの役割が割り当てられる。調査当時には、「猫」「犬」などの動物が登場する遊びも観察された。

役割は、参加する成員のコンセンサスによって決定されていた。資料1には、年中クラスの女兒4名を中心に展開されていた「家族ごっこ」の役割決定の場面の会話記録を示した。

資料1 役割の決定

(年中クラス 2006年2月14日)

13:58:50 三角遊具のところで

カナコ カナちゃん() [注:()は聞き取れない箇所または不明の箇所を示す。以下同様]

アヤコ おかあさんはマユちゃん

アズサ あ、お姉ちゃんがいる

カナコ お姉ちゃんがいる

アヤコ アヤコお姉ちゃん

アズサ アズサ赤ちゃん

カナコ じゃあ()

(アヤコ/アズサ) にゃんこ()

カナコ いいよ

マユミ 子猫だったらね ここに()する [居場所を指示]

カナコ [三角遊具から少し離れ、右に座る]

アヤコ [アズサに] あっこにおるんよ [三角遊具の中を指差す]

カナコは、この場面の直前、三角遊具のところに来て、遊びに加わった。彼女は自分が「お母さん」(聞き取り不能部分はおそらくそうである)や「お姉ちゃん」になりたいと主張する。その遊びの主導的役割を持つアヤコ(「お姉ちゃん」役を自ら志願)やアズサ(「お母さん」役)は、彼女に「にゃんこ(子猫)」になるように言う。結局、カナコは二人の意見に従う⁶⁾。

(2) 家族内での役割構造

「家族ごっこ」においてもっとも重要な役割である「お母さん」は、「ケア」役割の主体である。一方、「赤ちゃん」および「犬」「猫」などの動物(時々お父さん)は、その対象(客体)となる。

「お母さん」役の園児は、「赤ちゃん」または「動物」に対して、頭をなでる、食事を与える、などといった身体的働きかけを行っていた。また、ケアに際しては、言葉かけを行っていた(例:「ごはんにしましょうね」など)。一方、「赤ちゃん」または「動物」の役

割を演じる子どもは、泣き声のまね、または動物の鳴きまねや「赤ちゃん言葉」に似せた不明瞭な発話、そして時々這うような動作を行っていた。

(3) 他の「ごっこ遊び」との比較

「家族ごっこ」の役割構造について、1998年調査、2000年調査を含めA園で観察された他の「ごっこ遊び」との比較を行う。A園では、「ごっこ遊び」のうち、一人の主役が他の人物に対し「ケア」する役割は「先生ごっこ」「お医者さんごっこ」にもみられた。これらの遊びでは、「先生／お医者さん」役は、「子ども（○〇さん＝園児の本名）／患者」役を「指導／診察」していた。

ただし、「主人公」の役割の性別には違いがみられた。「お医者さんごっこ」では、女の子も男の子も「お医者さん」を演じていた。これに対し「先生ごっこ」の「先生」は女の子である。また、「家族ごっこ」では、「お父さん」は主役としては登場しない。

このことより、少なくともA園の子どもたちは、自分自身の生活経験ばかりではなく社会に流通しているイメージを手がかりに、「家庭」や「ケア役割」を「女のもの」とであると解釈していると考えられる。

(4) 役割の流動性

A園で観察された「ごっこ遊び」において、遊びの成員の役割配置は、その成員の個々の企てによって流動的になりうる。たとえば、ひとりの成員が、最初は「赤ちゃん」役を演じていたのが、途中から「猫」に変化する、といった場面がみられた（2005年9月13日、年中クラス）。

5. 「家族ごっこ」におけるジェンダー・ディスコース

(1) 複合的な筋骨き

ここでは、ひとつの「家族ごっこ」の場面を取り上げ、分析を行う。下に、この遊びの会話場面の主要な部分の逐語録を示した。

資料2：ある家族ごっこ

（年中クラス 2005年11月14日）

10:51:21 撮影開始

（前略）

場面① 「赤ちゃん」役の宣言

10:54:13

??? [注：個人名を特定できないことを示す。以下同様] ミハルちゃん おれも**バブ**になりたい

??? なったじゃん

??? なったよ（）

ショウ（）あー [両手を広げ 横になる]
（中略）

場面② 「赤ちゃん」をあやす「お母さん」

ショウ（）

??? ウルトラマン（）

ショウ ウルトラマンティガになる **バブ** おれ

ミハル コウダヒロシくん（）

ネットの右側にいるヒサオとショウ、互いに向かい合って会話

ヒサオ にやごにやご

ショウ にやごにやごにやご

ヒサオ にやごにやごにやご

ショウ [右の方向を指差し]（）ちゅきー

ヒサオ [同様に]（）

ショウ（）おかあちゃん [泣きまね]

ミハル、2人のそばにくる

ヒサオ あーん あーん

ショウ おーかーちゃん おーかーちゃん

??? あーん あーん

ミハル [ヒサオとショウの背中をなでる]

（中略）

場面③ 死んでも生き返る「赤ちゃん」

10:57:25 全体が映る

男の子5人、ネットに乗っている ショウ、左側のネットに移動している 3人は寝そべり 2人は立っている ミハル ネットを降りて 下に落ちている何かを拾う

ショウ こっちのね こっちのバブが死んだん（）

???（）

ショウ えとね 怪獣が死んだらね 生き返るんよ

ヒロシ（）ポケモンだよ ほく ポケモンだよ

ショウ 生き返った でも息はできんのんよ

??? じゃ死んどかにゃ

ショウ（）

（中略）

場面④ 食事を与える「お母さん」

赤ちゃん役の子どもたち みんなネットの上を動き回っている ひとりネットを支えるロープをゆらしている

??? おなかがすいたじゃ おなかがすいた

??? おかーちゃん

ミハル はい [子どものひとりにごはんを与えるまね]

（中略）

4人、ネットのうえで動き回り、泣きまねをする

ミハル まちなさいー!

??? あーん

??? あーん

ミハル () あげるけーね ()

??? ()

場面⑤ ヒーロー遊びをする「赤ちゃん」を制止する
「お母さん」

10:59:32頃 再び映像

ミハル ひとりの子に何かかたりかける様子 ヒロシ
ネットを降りて後方のロープのところへ移動

ショウ がんばれーコスモスー

??? おー

??? がんばれーコスモスー

??? おー

??? ポケモン () ジャー

??? おー

??? 立ち上がって

複数 わーーー あー!

ミハル 待ちなさい! [右手を突き出し 手前の立っ
ている子を指す]

??? わーい!

??? ()

複数 あー!

ミハル 待ちなさい! [右手を突き出して みんなを
制する]

一同、一瞬黙る

複数 あー

ヒロシ [後ろにぶら下がっている] あーん

ミハル [ヒロシに] () ダメ

ヒロシ [泣きまね]

ネットの上に立っているカズヤと???, 互いに戦う
しぐさをする

??? () たたかうんよ

??? ()

カズヤ まだ () じゃないよね

??? ほうよ

カズヤ () わけじゃないよね

??? ()

カズヤ こっちが あっちがわるいんじゃけ ()

ショウ あチャー [ネットから降りる] 赤ちゃん降り
た

??? () 入っとるん

ショウ [木にしがみつき] 赤ちゃん降りた

ミハル まだ入っときなさい

(中略)

場面⑥ ヒーローを降りて「赤ちゃん」になる男の子

11:00:51 再び映像

ミハル、ネットの向こうにいる ヒロシ、泣きまね

ショウ おれもうウルトラマンやめる おれもうティ
ガだけ あ まちがえた おれもうバブだけ

??? ()

??? ()

??? (泣きまね)

ショウ こうしてから おりるんよ

カズヤ でもたたかうんよ ティガたたかうんよ

ショウ でもおれね () 赤ちゃんじゃけ

カズヤ 赤ちゃんと () よね ポケモンとティガの
赤ちゃんよね () 生まれるんよね

ショウ 人間の赤ちゃん () もんね

カズヤ () ジャーいや?

ヒロシ ギャアアアー [泣きまね]

ショウ どうやってなるのー?

ショウ おなががちゅいたー

ミハル はい ()

ショウ たべれるん

ショウ・ヒロシ・カズヤ・ヒサオ、ミハルのそばに集
まる

ミハル はい [食べさせるまね]... はい ...

あんたたちが食べたの?

??? (うん)

ミハル はい ... 食べなさいよ ... はい

複数 エへへへ [笑い]

中略—この間 コウジ、仲間入り。ミハル、確認をと
る 別の成員、仲間入りを承認 (映像なし)

カズヤ () ティガよ () ポケモン () かってきた
これ

ショウ [ネットの手前に降り立ち] うえっ うえっ

??? これ これ

ショウ () 食べると 赤ちゃん になっちゃう
うえっ うえっ [吐くまね]

ヒロシ うえー

ショウ うえー

カズヤ [ほかの子に] ウルトラマンごっこやってる
けん

??? うん

ショウ おお! うえー

カズヤ ほか () ほか () ほか ティガ
ティガになったんよ カズトくん () ティガに

なったら 寝るんよ

ショウ ねむたい

ヒサオ ねむたい ねー ふあー

2人、横になる

??? [ネットのところへやってきて] ねえねえ

これ食べる

メンバーの一人、寝ている二人に何かをする

(ショウ) やめて

(ヒサオ) やるなや バカ

場面⑦ 再びヒーローになる「赤ちゃん」

11:04:49

ショウ おれウルトラマンコスモスの赤ちゃんよ

ジュンくん おれウルトラマンコスモスの赤ちゃん

コウジ じゃ きーまった 決まった

??? ()

カズヤ いいよ たたかうんよ

??? () よね

??? そうよ ()

(中略)

ショウ 赤ちゃんがここに登ろう [横に張られた

ネットから降りて、縦方向に張られたネットに登る]

ミハル [ショウのシャツのすそをつかんでひっぱる]

() この 降りろって よいしょ

ショウ やー やーやー [ネットから離れる]あやー

やーやー [泣きまね]

??? ちゃっちゃー [ネットにかけより 登りは

じめる]

??? () たたかうんよ

2人登り始める 3人がネットによじ登る

(以下略)

11:10:57 フェード・・・テーブル終了

この遊びは、A園の「山」の中に設けられたアスレチック遊具のひとつ、ネット状の遊具の上で展開されていた。観察者がこの場にやって来てそこを立ち去るまでの時間は、33分余りであった。そこでは、メンバーの入れ替えを伴いながら、基本的には固定された「お母さん役」と「赤ちゃん役」が存在する「家族ごっこ」の形をとり続けていた。途中、バッテリーの交換や操作ミスによる画像の欠落または他の地点の撮影など、部分的に映像が抜けているものの、撮影されたデータおよび同時に行われたメモ記録より、少なくとも観察者がそばにいる時間については、ほとんどの相互作用過程を把握することは可能であった。

資料2に描かれた、「家族ごっこ」遊び全体の筋書き (storyline) は次のとおりである。

場面①：一人の男の子がミハルに、自分が「パパ=赤ちゃん」になりたいと言う。

場面②：ミハルが演じる「お母さん」は、大勢の「赤ちゃん」役 (全員男児) を世話する。「おなががすいた」と泣き喚く「赤ちゃん」の背中をなでる。

場面③：ショウは、「パパ (赤ちゃん)」が死んだこと、生き返るが息ができない、と言う。ここでは、怪獣や「ポケモン」と「赤ちゃん」の役割が錯綜している。

場面④：「お母さん」は、「赤ちゃん」たちに食事を与えるしぐさをする。

場面⑤：ヒーローの真似をする「赤ちゃん」を、「お母さん」が制止する。「赤ちゃん」は泣き始める。

場面⑥：ショウは、ヒーローをやめて「赤ちゃん」になると宣言し、「お母さん」の世話を受ける。

場面⑦：ショウは、ふたたび「ウルトラマンコスモスの赤ちゃん」となり、仲間より「戦う」とみなされる。高いところに登ろうとして「お母さん」に制止される。

この筋書きにおいて顕著にあらわれるのは、「家族」の物語と「ヒーロー」の物語である。以下、それぞれについて、詳細な分析を行う。

(2) 「家族」に関するジェンダー・ディスコース

この遊びの前半 (場面①②④⑤) では、「お母さん」役のミハルが遊びの主導的役割を担う。逐語録中、彼女の「お母さん」としての発言を波下線で示した。

「お母さん」としてのミハルの行動を見ると、「ケア役割」と「家族内での権力者」としての役割を演じていると思われる。彼女は、ごはんを準備し、子どもたちに与え (場面④)、泣いている赤ちゃんをなでてあやしている (場面②)。彼女が演じる「お母さん」は、養育的な役割を担っている。

同時に、彼女が演じる「お母さん」は、家族の中の権力者でもある。彼女は、赤ちゃんに強い口調で命令、指示をし (場面⑤)、外に出ようとする「赤ちゃん」を引き戻そうとする (場面⑦)。彼女が「待ちなさい」と繰り返し強い口調で叫んだとき、他の子どもたちは一瞬沈黙する (場面⑤)。

この遊びに参加している子どもたちは、彼女のお母さんとしてのふるまいを許しているように思われた。この遊びでは、「家族」という設定において、「お母さん」役を演じる女の子の強い権力は承認されている。

(3) 「弱い赤ちゃん」と「たたかうヒーロー」

男児たちは、この遊びの前半部分では、「赤ちゃん」役としてふるまっていた。彼らは、ケアの客体である

赤ちゃんの言語的・身体的な特徴をよく表現していた。彼らは、泣き声（場面②④⑥⑦）や「赤ちゃん言葉」（例：場面⑥「おなかがちゅいたー」など。会話中の下線部を参照）を多用している。彼らは、仰向けの姿勢での泣きまねや、ネットの上を這うような動作を行う（場面②③④）。このような泣き声や身体動作は、ケアの主体である「お母さん」による言語的なかかわり（声かけ、制止など：場面⑤参照）や身体的なかかわり（なでる、食事を与えるなど：場面②⑥参照）を誘発する。

彼らは、「赤ちゃん」役を演じると同時に「ウルトラマン」シリーズのキャラクター（場面②⑤⑥⑦）あるいは「ポケモン」（場面③⑥）も演じている（二重下線部参照）。彼らは、「赤ちゃん」としての役割を維持しつつ、しばしば、お互いに「戦う」ことを確認する（場面⑤⑥⑦）ことにより、「ヒーロー」のディスコースを遊びの中に引き入れている。

このようにして、彼らは、たたかう「ヒーロー」と保護される「赤ちゃん」という、一見相容れない二つの役割を同時に演じる。彼らが遊びの中でつくり出す「ポケモンとティガの赤ちゃん」などの新呼称、「バブ（＝赤ちゃん）が死んだ→生き返る」という発言は、彼らなりの二つの役割の統合とみなすことができる。

(4) 遊びの主導権の変化と遊び内容の変化

この遊びの後半部分では、「赤ちゃん」役を演じてきた男の子たちによる、「ウルトラマン」などのヒーローとしての行動は、より顕著になる（場面⑤⑥⑦）。とりわけ、場面⑤で、「お母さん」が不在になると、「赤ちゃん」たちはヒーローとしての遊びに興じ、しだいにそれがエスカレートしている。

場面⑦では、ネットの上にとどまるべき「赤ちゃん」の行動から逸脱して、高いところに登る「赤ちゃん」が続出し、「お母さん」は彼らのコントロールをあきらめらる。ここで、「家族ごっこ」の役割構造はいったん解体される。

6. 考察および結論

(1) 考察

資料2に示した「家族ごっこ」については、さまざまな解釈が可能である。たとえば、この遊びには、「家族」の物語と「ヒーロー」の物語が同時進行で存在している、と解釈することができる。そこでは、子どもたちはステレオタイプのジェンダーをそれぞれ表現している、と考えられる。

一方、この遊びは、当初「家族ごっこ」として始まったが、その後「ヒーローごっこ」のディスコースとの

錯綜により変化した、と解釈することもできる。この場合、子どもたちは、自分たちが理解している女らしさ／男らしさに関する知、つまりジェンダー知（江原2001, pp.307-371参照）を参照し利用して、自らの遊びの場で「主役」になろうと葛藤する、と考えられる。「家族ごっこ」について、ジェンダー知、権力ゲーム、ジェンダー構築の三点について考察を行う。

第一に、幼児の生活世界におけるジェンダー知についてである。子どもたちは、遊びの中で、自らあるいは相互に「赤ちゃん」（「ウルトラマン」「ポケモン」）、「お母ちゃん」を割り当てている。その役割およびそれに伴う行為は、「二分法的なジェンダー」から逸脱しないものである。

子どもたちが演じる「家族ごっこ」の中のケア役割は、かれらによる「二分法的なジェンダー」に関する知と強固に結びついていると考えられる。子どもたちを対象にしたインタビュー調査の結果から、「ままごと」＝「女の子の遊び」、という関連性の自明視がうかがえた。そこから、子どもたちは、「女の子であること／男の子であること」、そしてそれに何らかの行動の割り当てを自明視していると考えられる。

子どもたちが「二分法的なジェンダー」を自明視する背景には、彼らの経験によるジェンダー知の獲得があると考えられる。彼らは、他者やメディアなどによるさまざまな情報との接触を通して、「当たり前」のものとして、たとえば「ウルトラマン」シリーズは男の子のもの、「お母さんは赤ちゃんの世話をする」、などのジェンダー知を身につけていったと考えられる。

その一方で、資料2は、「二分法的なジェンダー」が子どもたちの世界で自明視され、より強固にされると同時に、彼らの生活世界には「二分法」とは異なるジェンダー・ディスコースが存在しうること、つまり複合的なジェンダー・ディスコースが錯綜しうることを示している。「弱者」である「赤ちゃん」は、同時に「たたかうヒーロー」としての「ウルトラマン」でもあった。また、彼らは、「ティガの赤ちゃん」など、矛盾する二つのカテゴリーを統合した新カテゴリーをつくりだしていた。こういった例からも、子どもたちには、ジェンダー・カテゴリーをも操作しうる能力があると考えられる。

第二に、権力をめぐるゲームとしての「家族ごっこ」についてである。以前筆者は、一見他愛のない子どもたちの遊びは彼らの「権力」をめぐる葛藤の場でもある、と指摘した（藤田2004, p.344）。本稿でとりあげた「家族ごっこ」のいくつかの例でも、子どもたちは、しばしばジェンダー知を頼みに、それぞれに、自らの遊び世界を、より居心地のよいものにしようと、

権力ゲームを演じていた、といえる。

資料2のミハルは、女の子に用意される主役である「お母さん」を演じるにより遊びのリーダーになり、遊び集団に対する彼女の影響力を維持していた。一方、ショウをはじめとする男の子たちは、遊びのフォロワーである「赤ちゃん」とヒーロー物語の主人公としての役割を融合することにより、フォロワーでありながらも、リーダーの不在時には「こっそりと」遊びの「主役」になることができた。

「お母さん」—「赤ちゃん」関係は、彼らのヒーローとしての自己呈示が顕著になったときに解体する。それは、当事者にとって、「家族」関係が相互に居心地のよいものではなくなったことを意味する。

子どもたちは、「居心地のよい遊びの場」追求のために、子どもにとって身近な「家族」「ヒーロー」のディスコースを用いる。それは、結果として、子どもたちの世界の中で「二分法的なジェンダー」を再生産する営みとなると考えられる。

第三に、子どもたちによる主体的なジェンダー構築についてである。子どもたちは、ジェンダー関係の形態としての「家族」の物語について、相互に構築する力を持つと考えられる。資料1での、女の子たちによる役割決定のプロセス、資料2での、男の子たちが演じる「赤ちゃん」とひとりの女の子が演じる「お母さん」のやりとりのように、子どもたちは、一定の遊び空間の中で、ミクロな社会的文脈（人間関係）、周囲の環境の複雑な文脈（家族構成、テレビなどの情報）を読み取りつつ、何者かとしての自らを提示し、演じていた。

詳細に分析を行った資料2において、男の子たちは、自分たちがいる場（ネットの上）、成員の人数および性構成などより、自分が想起可能な場面を、言語的・非言語的相互作用を通して作りあげていた。また、女の子は、置かれた状況の中で自らが演技可能な役割として「お母さん」を選び取り、それを演じていた。彼らは、「家族」の物語を、その場その場での相互作用を通して紡いでいる、と考えられる。

以上のように、知識を一方向的に伝達される客体としてばかりではなく、主体として子どもをとらえることは、幼児期のジェンダー形成に関して、従来の「社会化」概念における一方向的な「教え込み」という前提の問い直しが必要であることを示唆する。それは、近年の子ども研究、幼児教育研究、「教育とジェンダー」研究に、有意義な知見をもたらすだろう。

(2) 結論

本稿では、幼児も「二分法的なジェンダー」に関する知を一方向的に内面化するだけではなく、「より居

地のよい」場を確保するためのその場での相互作用を通して、自ら「ジェンダー」に関する物語あるいはジェンダー知を構築することができる主体であるという知見を得た。幼児の生活世界の一部である園生活の一端に接近することにより、彼らの主体的なジェンダー構築と彼らが扱うジェンダー・ディスコースの錯綜を明らかにしたことは、有意義であると考えられる。

「家族ごっこ」を通して子どもたちが構築するジェンダー知は、大人社会におけるそれと関連している。われわれの社会では、ジェンダー知にもとづき、地位や富、あるいは役割期待が非対称に配分されている。子どもたちは、何気ない遊びを通して、ジェンダーに関するさまざまな側面での非対称、あるいは不平等、あるいは差別による、女性と男性の双方の「生きにくさ」をもたらすことに加担するのではないだろうか。

ジェンダーによる不平等、役割の問題を捉えなおす中で、近年、教育や保育の場で、「ジェンダー」にとらわれない保育について考える機会が増えつつある。しかし、ジェンダーにとらわれないための教育・支援活動を行うにあたって、「一方向的」な教え込みだけでは子どもたちへの効果という点でも限界があると思われる。

先に見たように、子どもたちは、既成の二分法的概念の物語に則りつつも、即興的に、それとは異なるジェンダーのバリエーションを生み出す力を持っている。子どもたちの主体性、あるいは子どもたち相互の「生のせめぎあい」を考慮しつつも、その上で、「二分法的なジェンダー」への固定化によって人々がさまざまな不利益を受けることがない社会を形成するために、将来を担う子どもたちにさまざまな側面から支援することが必要であると考えられる。

【謝辞】

本報告は、平成17-19年度科学研究費補助金若手研究(B)「子ども期における『身体』のジェンダー化に関する実証的研究」(課題番号17710212)の一部である。本調査にご協力いただいた各園の教職員・保護者の皆様に、心より御礼申し上げます。

【注】

- 1) この問題に関しては、近年『教育社会学研究』のレビュー論文を含め、批判的な検討が行われている(中西・堀1997、西鉢1998など)。
- 2) このほか、A園では1998年度にも観察調査と保育者へのインタビューを実施した。

- 3) B園およびC園については、筆者の勤務地付近で、勤務校関係者の紹介で調査への協力を得ることができた。両園では、2006年1月～3月に述べ20日間(B園9日間、C園11日間)、午前中のみ(9-12時、一日平均3時間程度)観察を行った。
- 4) なお、保護者に対する調査結果のフィードバックについては、限定的ではあるが可能な限り行った。2006年4月、B園の入園式後の講演会で、調査結果の中間報告を行った。2007年2月には、各園の保護者への質問紙調査や園児へのインタビューの素集計結果を中心に報告書を作成し、全保護者および職員に配布した。
- 5) 実際には、園児は身体活動にかなり熟達しており、ほとんどの場合安全上問題なく、観察者の杞憂であることが多かった。
- 6) この場合、カナコには、自分の主張を押し通すか、アヤコやアズサの意見に従うか、あるいは遊び集団から離れるかのいずれかの選択肢が用意されている。

【主要参考文献】

- Blaise, Mindy 2005, *Playing it Straight: Uncovering Gender Discourses in the Early Childhood Classroom*, Routledge.
- Caillois, Roger 1958, *Les Jeux et les Hommes* (=多田道太郎、塚崎幹夫訳 1990, 『遊びと人間』講談社学術文庫).
- Corsaro, William A. 2005, *The Sociology of Childhood, Second Edition*, Pine Forge.
- Davies, Bronwyn 2003, *Frogs and Snails and Feminist Tales: Preschool Children and Gender (Revised Edition)*, Hampton Press.
- 江原由美子 2001, 『ジェンダー秩序』勁草書房。
- 藤田由美子 2002, 『幼児期における『ジェンダーへの社会化』に関する実証的研究』平成12～13年度科学研究費補助金基盤研究(C)(2)研究成果報告書。
- 藤田由美子 2004, 「幼児期における『ジェンダー形成』再考—相互作用場面における権力関係の分析より」『教育社会学研究』第74集, pp.329-348。
- 藤田由美子 2006a, 「幼児期における身体的諸活動とジェンダー」『日本子ども社会学会第13回大会抄録集』pp.52-53。
- 藤田由美子 2006b, 「子ども期における身体のジェンダー化—幼児および保護者への調査より」『日本教育社会学会第58回大会発表要旨集録』pp.279-280。
- Hatch, J. Amos (ed.) 1995, *Qualitative Research in Early Childhood Settings*, Praeger.
- 河出三枝子 1992, 「ジェンダーフェイズからの幼児教育試論—基本的考察と問題設定」『岡崎女子短期大学研究紀要』第25号, pp.1-12。
- 河出三枝子 1993, 「ジェンダーフェイズからの幼児教育試論—保育現場におけるジェンダー・プラクティス」『岡崎女子短期大学研究紀要』第26号, pp.11-35。
- Keddie, Amanda 2004, "Research With Young Children: The Use of an Affinity Group Approach to Explore the Social Dynamics of Peer Culture." *British Journal of Sociology of Education*, 25, pp.36-51.
- Lindsey, Eric W. and Mize, Jacquelyn 2001, "Contextual Differences in Parent-Child Play: Implications for Children's Gender Role Development", *Sex Roles*, 44 (3/4), pp.155-176.
- Maccoby, Eleanor and Jacklin, Carol Nagy 1974, *The Psychology of Sex Differences*, Stanford University Press.
- 森林 1992, 『遊びの原理に立つ教育』黎明書房。
- 中西祐子・堀健志 1997, 「『ジェンダーと教育』研究の動向と課題—教育社会学・ジェンダー・フェミニズム」『教育社会学研究』第61集, pp.77-100。
- 西鉢容子 1998, 「『ジェンダーと学校教育』研究の視覚転換—ポスト構造主義的展開へ」『教育社会学研究』第62集, pp.5-22。
- Sawyer, R. Keith. 1997, *Pretend Plays as Improvization: Conversation in the Preschool Classroom*, Lawrence Erlbaum Associates.
- Slaby, Ronald G. and Frey, Karin S. 1975, "Development of Gender Constancy and Selective Attention to Same-Sex Models." *Child Development*, 46, pp.849-856.
- 高橋たまき, 中沢和子, 森上史朗 共編 1996a, 『遊びの発達学 基礎編』培風館。
- Thorne, Barrie. 1993, *Gender Play: Girls and Boys in School*, Rutgers University Press.
- 白井博, 松本聡美 1998, 「2～3歳児の保育園生活の構成と社会的発達—ethnographicalな分析」『北海道教育大学紀要(教育科学編)』第49巻1号, pp.49-61。
- Yelland, N. 1998, *Gender in Early Childhood*, Routledge.
- 結城恵 1998, 『幼稚園で子どもはどう育つか—集団教育のエスノグラフィ』有信堂。