

氏 名 : 石渡 圭子  
専攻分野の名称 : 博士（教育学）  
学 位 記 番 号 : 博甲第 3 7 9 号  
学位授与年月日 : 令和 4 年 3 月 1 5 日  
学位授与の要件 : 学位規則第 4 条第 1 項該当 課程博士  
学 位 論 文 名 : 創造性を育成するプラットフォームとしてのバービー  
—バービーの MI 理論的教育的意義—  
論文審査委員 : (主査) 教授 小澤 基弘  
(副査) 教授 関口 貴裕 准教授 石上 城行  
准教授 内田 裕子 准教授 神野 真吾

## 学 位 論 文 要 旨

1959 年マテル社の共同創始者、ルース・ハンドラーにより製品化されたバービー（Barbie : これ以降バービーと表記）は従来のドールの概念を刷新した。バービーは発売以来ドール界を牽引し続け、現在、20 世紀を代表する玩具の 1 つとみなされている。玩具の技術開発には巨額な投資と時間を要するが殆どの玩具が短命である。しかも近年の玩具市場では IT 機器を駆使した玩具と伝統的玩具が拮抗状態にあることを鑑みれば、バービーは稀有な長寿性を有している。

本研究はバービーの長寿性が教育的意義にあると仮説を立て、バービー・プレーを動的に分析し、生涯学習の観点から教育的意義を解明しようとするものである。プレーの分析にはザ・セロリー・オブ・マルティプル・インテリジェンシイズ（The Theory of Multiple Intelligence;これ以降、MI 理論と表記する）を用いた。

序章並びに第 1 章ではバービーについての先行研究が女性性、物質主義、LGBTQ 等、各研究者の専門領域の観点で行われていることを指摘し、バービーが玩具である以上、プレイヤーの視座に立ち、研究する必要性を主張した。また、プレイを分析する際に MI 理論を用いる妥当性について説明した。

第 2 章では発売当初、女性のフォルムを表象したために保護者から敬遠されたバービーが次第に米国社会に受容される過程を社会経済的な観点で検討した。また、バービーが以前のドールと異なる教育的意義を担った背景を考察した。バービー以前のドールは家事や育児を女兒に学ばせる目的があり、バービーはキャリア教育と着装教育を女兒に授ける役目を持っていた。この教育的役割の違いによりバービーはそれ以前のドールと一線を画した。

第 3 章では 1960 年から 1980 年における米国の女兒の表象遊びの回想録から女兒の学びを特定した。バービーの表象遊びは従来のドールによる表象遊びより、高度化している。このため、バービーの表象遊びでは女兒が複合的な学びを取得していた。

1960 年代から 1970 年代にかけて、表象遊び以外のプレイとして創造活動が家庭内で始まっていた。創造活動は受動的創造活動と能動的創造活動に大別できる。前者は他者の誘導により

始められた創造活動であり、後者は自らの意思で始めた創造活動である。この時代の創造活動では、殆どの作品が家庭内で公開され、評価されていた。これを本研究では家庭内完結型能動的創造活動と位置づけた。第 4 章では聞き取り調査や文献調査を基に当時の家庭内完結型能動的創造活動からの子どもの学びを特定し、その学びを MI 理論を用いて検討した。

1980 年代、バービーの製品化に従事した初期のアクターが退場し、バービーは一層進化する。ファッションの変化、女性の社会進出の加速化に伴い、バービーの当初の教育的意義が形骸化する。2000 年代、バービー・プレイヤー層がさらに年齢、性別、国境を超えて拡大すると、能動的創造活動も多様化している。各プレイヤーはそれぞれの創造活動から個々に異なる学びを受けていく。また彼らは創作品の評価を求め不特定多数のパブリックに発信するようになる。これを発信型能動的創造活動と本研究ではとらえている。発信型能動的創造活動は創造活動と発信活動の 2 重構造となっており、創造活動に必要なアートに付随した知識やスキルだけではなく、発信に付随するマネジメントとスキルを習得する必要がある。つまりコミュニケーション、科学技術、法律等多岐に渡った分野の学びも要求される。第 5 章ではデジタル時代前、第 6 章ではデジタル時代の発信型能動的創造活動の事例を MI 理論を参照軸として考察した。その結果、アートに紐帯した発信型能動的創造活動をとおして、プレイヤーが新たな知識、スキルを獲得したこと、そして新しい労働の形を確立したことが明らかになった。これはバービーをプラットフォームにした創造活動における教育的意義の証でもある。

以上の学びは個々のプレイヤー毎に調査した結果であり、ミクロ的な教育的意義である。終章では本研究全体を俯瞰し、マクロ的教育的意義を 3 点にまとめた。

第 1 にバービーは 1959 年から現在までの社会の流れに追従しそれを表象したため、現代史のアーティストである。

第 2 にバービーはプレイヤーをアートに紐帯した創造活動に駆り立てる。

第 3 に生涯学習の観点において芸術教育の一端を担い、究極的にはその創造活動そのものを労働の新しい形として確立させる術をバービーはプレイヤーに授けている。

バービーはアートと共存し創造的活動のプラットフォームとして機能することにより、ミクロ的にもマクロ的にも教育的意義をもたらしている。この意義のために、その生命を存続させている。