

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—

R17-7001

石渡 圭子

東京学芸大学大学院連合学校 教育学研究科

芸術教育系講座

埼玉大学

## 目次

序章	1
第1節 研究の背景	1
第2節 研究の目的	2
第3節 研究の方法	5
第1項 研究の方法	5
第2項 クライテリアとしてのMI理論	7
第4節 研究の意義	13
用語の定義	16
第1章 先行研究	21
第2章 第2次ドール・リフォーム	27
第1節 はじめに	27
第2節 バービー出現以前の米国におけるドール	27
第1項 ベビー・ドールとグラマー・ドール	27
第2項 ペーパー・ドール	28
第3節 バービーの製品化	30
第1項 ルース・マリアンナ・モスコビッチ	30
第2項 バービーの着想	31
第3項 バービーのプロトタイプ：リリ	31
第4項 リリとバービー	34
第4節 第2次ドール・リフォーム	37
第1項 バービーの教育的役割	37
第2項 バービーを受け入れた米国社会	39
第5節 ファッション・ドールとしてのバービー	40
第1項 シャーロット・ジョンソン	40
第2項 バービーの魅力	40

第3項 ジョンソンによる女性美の表象.....	42
第6節 バービーの教育的意義.....	43
第1項 着装教育.....	43
第2項 キャリア教育.....	46
第7節 海外におけるバービーの受容 .....	47
第8節 本章のまとめ.....	49
<b>第3章 第2次ドール・リフォームの副次的教育効果.....</b>	<b>54</b>
第1節 はじめに .....	54
第2節 表象遊びの高度化.....	55
第1項 表象遊び.....	55
第2項 仲間との表象遊び.....	56
第3項 1人遊び.....	57
第4項 衣装や付属品からの学び.....	60
第5項 バービー遊びをした女兒の属性.....	61
第3節 本章のまとめ.....	62
<b>第4章 受動的創造活動と家庭内完結型能動的創造活動 .....</b>	<b>68</b>
第1節 はじめに .....	68
第2節 1960年代から1980年代前半におけるバービーの変遷.....	69
第1項 バービー・ドール製品化によるプレイヤー層の拡大.....	69
第2項 ファッション変化に伴う着装教育の形骸化 .....	72
第3項 女性の社会進出加速化によるキャリア教育の変化.....	75
第4項 教育意義の拡大：ルースからエリオットへ .....	78
第3節 家庭内における創造活動 .....	80
第1項 受動的創造活動 .....	80
第2項 米国における大人の能動的創造活動.....	84
第3項 米国における子どもの能動的創造活動.....	85

第4項 日本における家庭内完結型能動的創造活動 .....	87
第4節 本章のまとめ.....	99
<b>第5章 発信型能動的創造活動.....</b>	<b>104</b>
第1節 はじめに .....	104
第2節 新しいバービー・プレイヤーの登場：幼児.....	105
第3節 新しいバービー・プレイヤーの登場：蒐集家.....	106
第1項 蒐集活動.....	106
第2項 クチュリエ活動 .....	107
第3項 著述活動.....	109
第4項 鑑賞活動.....	114
第5項 バービー・コンベンションにみられる発信型能動的創造活動.....	116
第4節 新しいバービー・プレイヤーの登場：アーティスト .....	120
第5節 本章のまとめ.....	122
<b>第6章 デジタル時代の発信型能動的創造活動.....</b>	<b>126</b>
第1節 はじめに .....	126
第2節 バービーと子どもの関係性.....	127
第1項 デジタル化時代のバービー.....	127
第2項 デジタル化時代の日本におけるバービー・プレイ .....	128
第3項 デジタル化時代の海外におけるバービー・プレイ .....	135
第4項 2000年代以降のバービーのキャリア教育.....	137
第3節 デジタル化における発信型能動的創造活動 .....	138
第1項 蒐集家の発信型能動的創造活動 1.....	138
第2項 蒐集家の発信型能動的創造活動 2.....	139
第3項 蒐集家の発信型能動的創造活動 3.....	141
第4項 蒐集家の発信型能動的創造活動 4.....	147
第4節 本章のまとめ.....	150

<b>終章</b> .....	157
第1節 大要：MI論的まとめ .....	157
第2節 結論 .....	168
第3節 今後の課題 .....	174

## 凡例

- ・ 参考文献については APA スタイルを用いた。
- ・ シュレジンジャー図書館 (Schlesinger Library) から取り寄せた資料については ( ) の中に図書館名、図書整理番号、ボックス／フォルダー番号を記載した。  
e.g. (Schlesinger Library, # 図書整理番号, ボックス／フォルダー番号)
- ・ 文中の外国人名はカタカナで表記し、その人物の出身国の言語で名前を ( ) の中に表記した。e.g. メアリー・ロジャーズ (Mary Rogers)
- ・ 文中引の外国語文献の初出では、外国人名をカタカナで表記し、その人物の出身国の言語で名前を ( ) の中に表記し、その直後に出版年を ( ) の中に表記した。  
e.g. ロジャーズ (Mary Rogers) (1999) によれば、・・・
- ・ 人名を含む2語以上から構成される英単語をカタカナ表記する際、中黒 (・) を置いて表記する。e.g. ファッション・ドール
- ・ 図表番号、注は各章での通し番号とした。
- ・ 註は本文中では右肩に <sup>1, 2, 3</sup> と表記した。
- ・ 図録の提供者の外国人名はその人物の出身国の言語で表記した。
- ・ 商品名 (バービー衣装には紙幅の関係で写真を掲載できないためタイトルと製品番号を記載する、例) *Evening Splendor #961*) を全て斜体で表記した。
- ・ 文中、敬称は省略した。
- ・ 文中、書籍、論文などのタイトルは原文のまま“ ”を用いて表記した。和文のタイトルは『』を用いて表記した。
- ・ 個人的なコミュニケーションによる情報の入手については提供者名、入手日を (提供者名, Personal Communication, 年月日) と表記した。外国人名の場合はその人物の出身国の言語で表記した。

- ・ バービーを破壊する行為を英文の文献では“torture”で表現されている。本研究では“torture”を「拷問」と訳した。
- ・ 創作品名（英文）を「・」、創作品名（和文）を「『』」を用いて表記した。
- ・ ビリーボーイ\*（BillyBoy\*）の名前は本人の表記をそのまま採用した。英語名は大文字を挟み1語で表記し、名前の後にアスタリスクを付けた

## 序章

### 第1節 研究の背景

1959年マテル社（Mattel Inc：これ以降マテルと表記）の共同創始者であるルース・マリアンナ・ハンドラー（Ruth Marianna Handler, 1916-2002：これ以降ルースと表記）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ファッション・ドールである。バービーは発売以来60年以上、ドール界を牽引し続け、現在20世紀を代表するドールである（Musée des Arts Décoratifs, 2016）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がかかるが、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ドール等の伝統的玩具が拮抗状態にある（The European Competitiveness and Sustainable Industrial Policy Consortium, 2013）ことを鑑みれば、バービーは玩具として稀有な長寿性を有している。2020年のマテルの年次報告書を見るとバービーとその関連商品の取引額は順調に増加している。実際に欧米やオセアニア圏の玩具取扱店に行くと、バービーは常に陳列されている。以上からもバービーの市場における需要が窺われる。

本研究でバービーを取り上げたのは筆者がバービーに憧憬の念を持ちながら成長し、バービーに感化され今日に至ったからである。バービーの造りや衣装のオーセンティシティに子どもながらも、卓越した玩具であると感じ、それが表象する米国文化に好奇心を持った。

今日でも、米国が発信する映画やテレビ番組では“Barbie（バービー）”という単語を会話で使うことにより、そのシーンに特別な意味を添えている。また、視聴者に子ども時代を回顧させるためにバービー・ドールそのものを登場させることもある。

本研究はバービーの長寿性を支えている要因が教育的意義にあると仮説を立て、その教育的意義を明らかにすることを課題としている。バービーの教育的意義は発売に際し意図的に設定されたが、その後、社会変化とバービー・プレイヤー層の拡大により、更新され続けている。そこで時間軸に沿って、バービーの教育的意義をプレイヤーの視座から分析する必要がある。

ルースは娘がペーパー・ドールで遊ぶ姿を見て、学童後期の女兒をターゲットに、ファッション・ドールを製品化することを思いついた。そのペーパー・ドールが大人の女性を表象していたことから、ルースは女性のフォルムを持つバービーを市場に送り出すことになる。当時、米国社会では価値観の変換期を迎え、プレイボーイ誌やピンナップ・ガールが登場し、官能的な女性美が受容され始めていた。しかし、保守的な保護者や玩具取り扱い業者は豊満



な胸と細いウエストをしたバービーのフォルムに抵抗を示し商品として販売することに消極的だった。ところが、バービーは女兒から絶大に支持され、急速に玩具市場を席卷した。

一方、フェミニズムの第2波が押し寄せていた米国においてバービーは次第に女性性の象徴とみなされていく。ユビキタス性を増したバービーをマスメディアやアカデミアがフェミニズムの見地で議論の対象としたからである。その後、バービーは物質主義、摂食障害、人種差別、LGBTQ、知的財産、コンシューマリズム等の観点でも取り上げられ、批判の対象になっていった。しかし、以上のようなバービーの研究や議論は玩具を使う主体であるプレイヤーの視座からではなく、研究者の専門領域やマスメディアの視点でバービーが考察されている<sup>1)</sup>。

バービーの長寿性を検討するためには、バービーが玩具である以上、バービー・プレイヤーの視座から研究しなければならない。ルースは全ての製品には存在理由があるとカリフォルニア大学ロサンゼルス校経営大学院<sup>2)</sup>で講義している（Gerber, 2009, Schlesinger Library# 501、7.5）。バービーにも存在理由があるはずである。19世紀中葉から玩具は教育的意義と結び付けてとらえられることが定着していた。バービー以前のドールは伝統的女性の役割を女兒に教え込むことを教育的意義として販売されていた（金子、1997、ベレジコワ、2017）。発売にあたり、ルースもキャリア教育と着装教育という2つの教育的意義をバービーに託している。これらの教育を提供し女兒を成長させることがバービーの存在意義である。

1950年代頃まで玩具は遊ぶ対象の性別を明確にして製品化されており、ドールは女兒対象の玩具だった（Chudacoff, 2007）。つまりバービーが担ったキャリア教育と着装教育は学童後期の女兒を対象としていた。しかし、バービー・プレイヤー層は年齢、性、人種、地域、国境を超えて拡大した結果、この2つの教育的意義は1部のプレイヤーにはそぐわなくなった。また、社会変化に伴い、当初の教育的意義は形骸化し変化に迫られた。

本研究ではバービーを女兒の玩具に限定せず、全てのプレイヤーを俯瞰し考察する。そのためにプレイヤーを前景化し、バービー・プレイを動態的に分析し、バービーの教育的意義を探求する。

## 第2節 研究の目的

本研究の目的は2点ある。第1にバービーの長寿性が教育的意義に起因するという仮説のもと、バービー・プレイから、プレイヤーの学びと成長を探求することにある。第2に1983年ハーバード教育学大学院教授ハワード・ガードナー（Howard Gardner, 1943-）が提唱したザ・

セロリー・オヴ・マルチプル・インテリジェンシズ（The Theory of Multiple Intelligences : これ以降 MI 理論と表記する）を用いてバービーの教育的意義を分析することである。

第1の目的に関しては第1節で言及した。バービーは1959年以来、ドールの代表的な地位をグローバル規模で維持している。そのバービーの60年間にわたる教育的意義をプレイヤーの視座から分析する。教育的意義とはプレイヤーがバービー・プレイから発展、向上させた知識やスキル、社会性や徳性、人格における成長<sup>3</sup>である。本研究では教育を制度的な教育ではなく、「ノンフォーマルな形態を特徴とする生涯学習」（牧野、2010、p.135）という観点でとらえている。牧野（2010）は生涯学習を再定義し、人々は私事である学習を進めることで常に精神と身体が活動し続け、その活動そのものを労働の新しい形として確立させながら、人々と繋がり社会を構成していくと述べている。この定義のもとにバービー・プレイの生涯学習としての価値を探究する。つまり、バービー・プレイが知識やスキル、社会性、徳性、人格を向上させる活動であり、その活動が生活の営みとなり、他者との交流を喚起するものであるかを検討する。

第2の目的はバービーをプラットフォームにしてプレイヤーが行ったアートに関連した創造活動<sup>4</sup>をMI理論の枠組みで分析し、プレイヤーの学びをバービーの教育的意義として明らかにすることである。MI理論では8つの知能が人間に備わっていることを前提にこの8つの知能を重んじた教育を提唱している。そこでバービー・プレイをすることにより、プレイヤーが育成した知能を特定する。

MI理論を採用する理由は以下の2点である。

まず、ガードナーの研究は芸術と深い関係性がある。ガードナーは心理学専攻を決意した段階で、芸術と心理学を結びつける研究<sup>5</sup>を目指していた。しかし、当初テーマが見つけられず、五里霧中の状態が続いていた。神経学者ノーマン・ゲッシュウィンド（Norman Geschwind, 1926-1984）の講義で、脳障害を罹患した作曲家モーリス・ラヴェル（Maurice Ravel）や画家ロヴィス・コリン（Lovis Corinth）の事例を学んだことにより道が開かれた。ボストン在郷軍人医療センターで臨床研究の技法を学び（Schaler (ed.), 2006）、脳損傷を罹患した芸術家の臨床研究がガードナーをMI理論へと導いた。

もう1点の理由はハーバード教育学大学院には芸術教育に注力した研究機関、プロジェクト・ゼロ（Project Zero : これ以降はPZと表記する）があり、ガードナーはPZ設立時からメンバーとして芸術教育の振興に尽力してきた。

1966年、ハーバード教育学大学院長セオドア・サイザー（TheodoreSizer, 1932-2009）は教育学大学院における芸術教育のプレゼンスを高めるため、芸術哲学者ネルソン・グッドマン（Nelson Goodman, 1906-1998）を招聘した。グッドマンは芸術教育が俗信的な知識に留まっていることが芸術教育の問題であると考えていた。換言すると、個々の芸術教育者は芸術を効果的に教えるための豊富な知識を持っているにもかかわらず、その知識を他の芸術教育者と

共有するに至っていない。加えてグッドマンは、芸術教育の根本的な指針が確立されていないと嘆息している。以上の芸術教育に関する問題を解決するために1967年グッドマンはPZを設立した。

グッドマンは芸術の創作には複雑な思考力が伴われることを重要視し、それを教えるためのコースを大学院に設置した（Gardner, 2013）。また、将来、教育に従事する若者に日常生活と芸術の共生関係を理解させ、芸術が日常と切り離された特別なものではなく身近なものであると認識させ、その考えが彼らをとおして波及することを願った（Gruson, 1968）。

ガードナーはグッドマンをメンターとして学び、彼的意思を引き継ぎ、PZ2代目のディレクター（1972–2000）として芸術教育に貢献した<sup>6</sup>。

以上のように芸術と常に密着した研究に専念したガードナーが提唱したMI理論は、バービー・プレイヤーがアートに関連する創造活動から得た学びを分析するうえで適切と考える。本研究では彼らの学びをMI理論で使われている知能（intelligence）と関連させて説明する。

ガードナーは知能を次のように定義している。

知能とは情報処理を行うための生体心理学的な能力（capacity/potential）である。その知能は個人が所属する文化圏において評価されるモノを生産することやその文化圏にとって重大な問題を解決するために起動する<sup>7</sup>（Chen, Moran & Gardner, 2009, Gardner, 2020）。

MI理論で重要なことは人間には8つの知能が備わっていること、モノをせいさんすることや問題を解決する際には、殆どの場合、いくつかの知能が同時に情報処理にあたること、また、個々人が異なる知能プロファイルを持っているということである。

バービー・プレイヤーは時間の経過とともに多様性のある集団となった。その集団の1人1人が異なる知能プロファイルを持ち、各々の知能プロファイルに応じた創造活動というプレイを行っている。そのプレイに取り組む過程で複数の知能が起動されている。その結果、プレイヤーの知能が育成され、変容が彼らに起きる場合がある。牧野（2010）の表現を借りるなら、労働の新しい形を確立することになる。これはバービーの教育的意義の証である。本研究ではMI理論を用いて、バービーの教育的意義を明らかにする。

### 第3節 研究の方法

#### 第1項 研究の方法

本研究の方法は文献調査が中心である。文献調査の結果を補強するために聞き取り調査、仮想空間に公開されたバービーに着想を得た作品の分析、先行研究を行った研究者とのミーティングやメールでのコミュニケーションを図った他、視察を行った。

調査に使用した文献は5種類に分類することができる。

##### (1) バービー製品化について

バービーやプロトタイプであるリリ<sup>8</sup> (*Bild Lilli*, ビルド・リリ: 以降リリと表記する) 関連の文献や図録、バービーの考案者であるルース・ハンドラーの伝記や自叙伝、オート・クチュールに関する図録である。オート・クチュールについてはヴィクトリア・アンド・アルバート博物館 (The Victoria and Albert Museum)、イヴ・サン・ローラン美術館 (The Musée Yves Saint Laurent Paris) 等がウェブサイト上に提供する記事や資料、そして各美術館の学芸員によるプレゼンテーション動画等を参考にした。

##### (2) ルース・ハンドラーの伝記や自叙伝の検証

ルースの自叙伝や伝記は貴重な文献ではあるが、それを検証もしくは補強する必要性を感じた。そのため、ハーバード大学ラドクリフ高等研究所シュレジンジャー図書館 (Schlesinger Library)<sup>9</sup> 所蔵のルース・ハンドラーに関連する書類を収集した。シュレジンジャー図書館から入手したものはバービーやルースが話題になった新聞や雑誌の記事、ルース・ハンドラーの手書きメモや手紙、マテルの会計記録 (1部ルースの手書き)、バービーの製品化を下請けした日本の国際貿易株式会社とのビジネス書簡、ルースが大学院で担当した講義日程や講義内容のメモ、**Women at Mattel** (マテル女性の会: これ以降 **WAM** と表記する) のニューズレター、ルースが受けたインタビューの音声反訳原稿等である。

その他、マテルに関する裁判記録、マテルを批判する立場で書かれたジェリー・オッペンハイマー (Jerry Oppenheimer) 等が著した文献を参考とした。さらに、その製品化の時代背景を数値から検証するために、米国商務省、労働統計局、国勢調査局の統計資料を収集し分析した。また、1950年代から1960年代の米国の社会事情を把握するために、フェミニズム運動、女性の社会進出、ユダヤ人の移民についての文献を収集し考察に用いた。

##### (3) バービー・プレイヤーとプレイ

バービー・プレイヤーとプレイを動的に特定し分析するために、ウエスト・フロリダ大学教授ロジャーズ (Mary F. Rogers) (1999) が著した “Barbie Culture” やベイツ・カ

レッジ教授ランド (Erica Rand) (1995) による “Barbie's Queer Accessories” から、バービー・プレイの回想録を時代や種類別に分類し分析した。ドールのメイクオーバーやリリエイトについては新聞記事、雑誌、美術館のウェブサイト等から情報を得た。

#### (4) 表象遊び

女兒のドール遊び、子どもの玩具遊びに関する研究論文等により、女兒のバービーを用いた表象遊びの分析に繋げた。

#### (5) MI 理論

本研究は縦糸にバービー・プレイ、横糸に MI 理論を用いて、紡いでいる。すなわち、1959 年から現在までを 3 つの時代に区分し、各時代のプレイヤーとプレイを特定し、プレイヤーがプレイから受けた学びを MI 理論で分析している。MI 理論の文献についてはガードナーが著したものに加え、理論を批判する文献、支持する文献等を参照した。これについては第 2 項で取り上げる。

文献調査の他には、バービー・プレイの経験者に聞き取り調査を行い、プレイに関する情報を得た。被調査者には蒐集家やプロフェッショナルなアーティストも含まれている。彼らが行った独自の創造活動に関してだけでなく、バービーの初代デザイナー、シャーロット・ジョンソン (Charlotte Johnson, 1927-1997) やバービー・コンベンション (Barbie Convention) 等についての貴重な情報も入手することができた。聞き取り調査の方法については第 4 章に詳細に報告するが、大門正克 (2017) の『語る歴史、聞く歴史』を参考に被調査者の人生に関心をもち、被調査者の話を傾聴することに心掛けた。

その他、本研究で取り上げた参考文献の著者からもご助言を頂いていた。ルースの伝記の著者ロビン・ガーバー (Robin Gerber) やバービーの衣装史を著したサラ・イームズ (Sarah Eames) からもご助言を頂いた。また、2019 年 8 月 30 日 PZ を視察し、ガードナー並びに PZ の研究員とのミーティングで最近のガードナーの研究や芸術教育に関する動向について意見を交換した他、MI 理論についてご教示頂いた。

PZ 視察以外にも、2019 年 8 月 29 日ボストン子ども博物館<sup>10</sup> (Boston Children's Museum)、2019 年 6 月 13 日から 16 日、一般社団法人日本玩具協会主催の「東京おもちゃショー」でマテルのバービー・ブースを視察し、子どもたちのバービー・プレイを観察した。またマテルのブース担当者から日本におけるバービーの販売に関する取組等について情報を提供して頂いたほか、バービーに関する資料等も提供して頂いた。デパートの玩具売り場やバービー販売店<sup>11</sup>を訪問し、バービーの人気や販売に関して情報を共有して頂いた。

本研究の内容構成に関しては以下のとおりである。

本研究は序章、第 1 章から第 6 章そして終章から構成されている。第 1 章は先行研究、第 2 章では米国の 1950 年代から 1960 年代の社会状況の概説と並行しながら、バービーの製品化過

程とバービー草創期の教育的意義について考察する。第3章では女兒の表象遊びを分析し、女兒がそこから獲得した副次的な学びを特定する。これにより、1959年から1980年までのバービーの教育的意義を網羅する。第4章から第6章では1980年代以降のバービー・プレイヤー層の拡大を概説し、新規参入したプレイヤーにより創出されたプレイを時間軸に沿って特定し、MI理論により教育的意義を検討する。

各章の終節でMI理論的に考察し、章のまとめを行う。

なお、終章で今後の研究課題を含め、本研究の総括を行う。

## 第2項 クライテリアとしてのMI理論

本研究はバービー・プレイの教育的意義を分析するにあたり、MI理論をクライテリアとしている。本項でMI理論を以下の3つの観点から概説する。

### (1) MI理論誕生の背景

### (2) MI理論

- ① MI理論と文化圏：知能、ドメイン、フィールド
- ② 知能プロファイル
- ③ エントリー・ポイント (Entry Points)

### (3) MI理論の現況

### (1) MI理論誕生の背景

1969年、右脳左脳の機能についての研究が発表されると、グッドマンは脳内における絵画、音楽等の芸術に伴う非言語的記号システムの符号化と解読の過程の観点から興味を持った。一方、ガードナーの興味は脳内における芸術的な創作活動やスキルの統合過程にあった。そこで、グッドマンは神経学者のゲッシュウィンドをPZに招聘し講演を依頼した。この講演を機に、ガードナーはゲッシュウィンドの指導のもと、脳損傷を罹患した芸術家の臨床研究に取り組み (Gardner, 2013)、人間に備わった複数の能力 (“human faculties”<sup>12</sup>) を発見するに至った。

彼はこの人間の能力 (“human faculties”) を知能 (Intelligence) と命名した。知能という単語を選択した理由は、当時、知能指数 (intelligence quotient：これ以降IQと表記する) テストが社会で横行していたことにあった。IQテストはMI理論が示す7つの知能 (その後、8つの知能に変更) のうち、2つの知能 (言語的知能、論理数学的知能) を測定しているに過ぎない。IQテストで人間の能力を評価する社会の風潮に対峙する意図があった。 “Howard Gardner Under Fire” (Schaler, 2006) の中でウェズリアン大学 (Wesleyan University) プロディ (Nathan

Brody) が IQ テストの有効性を唱え、IQ テストを否定するガードナーに議論を挑んでいるが、ガードナーは IQ テストの限界を指摘し、反駁している。

MI 理論の構築は前述のとおり、ゲッシュウィンドの影響を大きく受けているが、神経学だけではなく心理学、生物学、芸術哲学等学問分野を横断した学際的な研究である。心理学ではピアジェやブルーナーの流れを継承し、芸術哲学ではグッドマンの薫陶を受け、非言語的記号システムについても考察されている (Gardner, 2013)。加えて、MI 理論は各個人が所属する文化圏を考慮に入れ、構築されている。

8 つの知能の定義を MI 理論公式サイト MI OASIS から引用する。

#### 言語的知能 (Linguistic Intelligence)

単語、単語の配列、屈折語尾変化、リズム、韻律に対する感受性 (sensitivity) e.g. 詩人 (Gardner, n.d.)。

#### 論理・数学的知能 (Logical-mathematical Intelligence)

アクションやシンボル間等の論理的な関係を概念化する能力 (ability)。e.g. 数学者、科学者 (Gardner, n.d.)。

#### 音楽的知能 (Musical Intelligence)

リズム、ピッチ、拍子、絶対、音調、メロディ、音質等に対する感受性 (sensitivity)。歌、楽器演奏、作曲の能力を伴うこともある。e.g. 指揮者 (Gardner, n.d.)。

#### 空間的知能 (Spatial Intelligence)

大規模な空間 (空や海) から小規模な空間 (バスケット・コート、チェス盤) を概念化し、巧みに扱う能力 (ability)。e.g. 建築家やチェス・プレイヤー (Gardner, n.d.)

#### 身体運動感覚的知能 (Bodily-Kinesthetic Intelligence)

身体全体もしくはその一部 (手や口等) を使い、問題を解決することやモノを創造する能力 (ability) e.g. 舞踊家 (Gardner, n.d.)。

#### 対人的知能 (Interpersonal Intelligence)

他者と効果的な交流ができる能力 (ability)。他人の心的状態、感情、気質、動機等に対する感受性 (sensitivity) e.g. 公証人 (Gardner, n.d.)。

#### 内省的知能 (Intrapersonal Intelligence)

自分の感情、目標、不安等に対する感受性 (sensitivity)。重大な選択が迫られる複雑な現代社会では全ての人にとってこの知能を育成すべきである。職業例なし (Gardner, n.d.)。

#### 博物学的知能 (Naturalistic Intelligence) (1983 年以降、知能に加えられる)

自然界の植物や雲の形態を区別できる能力（ability）e.g. 分類学者（Gardner, n.d.）。

MI 理論は IQ テストや筆記試験では評価されない人間の能力にも注目している。従って言語的知能や論理数学的知能を偏重するのではなく、8つの知能全てを同列に考えている。

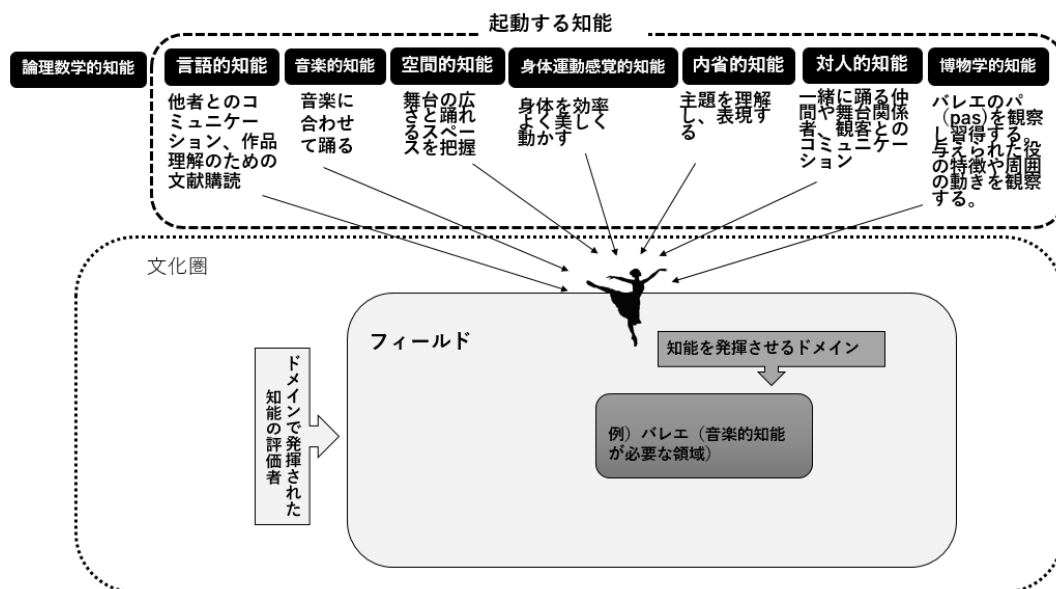
学校教育、企業や社会でも MI 理論をレンズにして学習者、社員、他者を見れば、個々人の優れた知能を見極めることができ、個々人に対する尊敬の気持ちを持つことが可能であろう。従って MI 理論は他者を複眼的かつ公平に評価するレンズとして機能する。

## (2) MI 理論

### ①MI 理論と文化圏：知能、ドメイン、フィールド

ガードナーは知能の必須条件として、生活する文化圏において問題を発見する能力と問題を解決する能力を高めている。これらの能力は人間のみが有する能力であり、この能力があるからこそ、人間は動物と一線を画する（Gardner, 2006）。

グローバル時代となり文化面でも類似性が高まっているが、文化の独自性が喪失されているわけではない。文化が異なれば直面する問題も異なるし、その文化圏が求めるモノ（創造品、発明品等）も異なる。従って「文化圏」という単語は知能の定義の中で重要な要素である。この点について例を挙げながら説明する。



図序-1 知能、ドメイン、フィールド（バレリーナ） Gardner (1993) “Creating minds : An anatomy of creativity seen through the lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot and Gandhi.”を参考に筆者作成



知能はドメインで発揮される。ドメインとは個々の学問分野や技術分野、個々の職業の領域である。例えば音楽的知能が高度であれば音楽のドメインで成功すると考えられる。

音楽的なパフォーマンスには音楽的知能だけが起動するのではない（Gardner, 2011）。すなわち、知能が問題を解決する場合、複数の知能が起動する。

図序-1 は比較的高度な音楽的知能を有する者がそれを発揮するドメインとしてバレエを選んだことを想定している。何よりも、まずバレエをドメイン（技術分野、職業）として認める文化圏が必要である。つまりバレエを学習できる機関が存在しかつそれを披露する機会が与えられることにより、その文化圏で高く評価され、社会生活を営むことができるフィールドの存在が重要である。

図序-1 では8つの知能のうち少なくとも7つの知能が動員されている。身体運動感覚的知能や音楽的知能は当然必須だが、それだけでは芸術的表現をすることはできない。演目の主題を理解するために文献を紐解く言語的知能や内省的知能が必要であり、舞台というステージを効果的に使う空間的知能も重要である。バレリーナがパフォーマンスをするうえで共演者や関係者との協調性を持つためには対人的知能も要求される。

バレリーナはドメインで複数の知能を起動しパフォーマンスに至る。そのパフォーマンスがフィールド（社会的な組織や機関、文化圏の居住者等）で評価される。このフィールドで高評価を得れば、社会における成功者となる。

人間には前述の8つの知能が備えられているがアインシュタインのような天才（genius）、モーツアルトやジョン・エヴァレット・ミレー等のような天才児（prodigy）、イディオ・サバン（idiot savant）とみなされる山下清やナディア（Nadia）等は8つの知能の中で突出した高度な知能を有する（Gardner, 2011）。

ジグムンド・フロイド（Sigmund Freud）、アルバート・アインシュタイン（Albert Einstein）、パブロ・ピカソ（Pablo Picasso）、イーゴリ・ストラヴィンスキー（Igor Stravinsky）、T・S・エリオット（T. S. Eliot）、マーサ・グラハム（Martha Graham）、マハトマ・ガンジー（Mahatma Gandhi）はそれぞれのドメインで天才といわれる人物である。ガードナー（1993）は彼らの伝記から各々の知能を読み取り、リスト化している（Gardner, 1993, p. 363）。例えば、モダン・ダンサーでありコリアグラファーであるグラハムはダンスの主題をアメリカ文化、歴史、神話等に求め、それをダンスに表象した。ガードナー（1993）のリストによればグラハムは高度な身体運動感覚的知能と言語的知能を有しているが、論理数学的知能が弱い。また、このような天才がドメインで飛躍的な業績を上げフィールドにより認められる規則性<sup>13</sup>にも言及している。

一方、天才、天才児、イディオ・サバンのカテゴリーに属さない一般の人間の知能はあまり高低の差がない（Gardner, 2011）。そこで本研究では「比較的知能が高い」という表現を使っている。

## ②知能プロファイル

人間が有する 8 つの知能は後天的にも育成可能である (Gardner, 2006)。重要なことは個々人の知能プロファイルが異なることだ。他の知能に比較し、言語的知能が比較的高い者もいれば、対人的知能が比較的高い者もいる。

しかし、教育機関ではこの知能プロファイルの違いを無視し、画一的に教えられることが多い。例えば教員が講義をする形を常にとれば、言語的知能が比較的高い生徒には理解しやすいが、言語的知能が比較的低い生徒には理解しがたい。

2003 年国連総会において障害者権利条約が採択された。近年、日本でも障害を持った生徒や学生への対策が法律でも整備され各教育機関が対策を講じている。エディンバラ大学で日本語を教えている鳴海 (Personal Communication, Fumiko-Narumi Munro, October 16, 2015) によれば、障害を持つ学生のためのサービス (Student Disability Service) の指針に基づき、重要な課題等は授業中に口頭で説明するだけではなく、数通りの方法で学生に伝えている。難読症の学生を対象にするだけではなく、視覚や聴覚に訴えた説明のほうに分かりやすい学生のためにも文字を最小限に抑え視覚教材と音声付きビデオ・クリップを用い説明している。これらのサービスは MI 理論とは別の観点で始められた教育上のサービスであるが、明らかに知能プロファイルに配慮している。MI 理論が発表された 20 年後に漸く個々人の知能プロファイルに応じた教育のサービスが実施される条約が定められた。

個々人の知能プロファイルには比較的高度な知能もあれば低度のものもある。個人の知能プロファイルを尊重した教育を実施するためにエントリー・ポイントを提案している MI 理論はラーナー・フレンドリーであり、公平な学習の機会を提供するものである。

## ③エントリー・ポイント (Entry Points)

1991 年 “The unschooled mind: How children think and how schools should teach” の中でガードナーは知能プロファイルを考慮した教育を実施するために以下のエントリー・ポイント<sup>14</sup>を提案した。教育におけるエントリー・ポイントの有効的な活用については “Disciplined mind: What all students should understand” (Gardner, 1999) に詳しい。

### 物語的エントリー・ポイント (Narrative Entry Points)

生き生きとした感動的な物語から導入する。物語を非言語記号システム (マイム、映画等) によるものも物語的エントリー・ポイントである (Gardner, 1999)。

### 数的エントリー・ポイント (Numerical Entry Points)

数や数値関係を示すことから導入する。音楽 (拍子等) も数的エントリー・ポイントである (Gardner, 1999)。

### 論理的エントリー・ポイント (Logical Entry Points)

論理命題（e.g. 3 段論法等）等を用いて導入する。音楽にも論理性がある（Gardner, 1999）。

実存主義的エントリー・ポイント（Existential Entry Points）

生きる意義、死の必然性、愛や憎しみに対する感情の起伏等というような難解な質問を投げかけることで導入する（Gardner, 1999）。

審美的エントリー・ポイント（Aesthetic Entry Points）

構成、バランス感覚、適切さ、色、影、明暗、多義性等の観点から芸術作品を理解することから導入する（Gardner, 1999）。

実地体験的エントリー・ポイント（“Hands-on” Points of Entry）

具体的にモノを使った活動から導入する（Gardner, 1999）。

対人的エントリー・ポイント（Interpersonal Points of Entry）

仲間やグループ、他の学習者との共同活動により導入する（Gardner, 1999）。

学校教育は授業をとおして生徒の理解が深化することを目指している。教科における重要事項を教える際には複数のエントリー・ポイントを設置し教えることが好ましい。エントリー・ポイントを設置するだけでなく、生徒の理解度を確認することや理解度を向上させるために継続的な評価（ongoing assessment）を与えるべきである。理解の深化とは生徒が授業で学んだことを実生活の中で活用できることである（Gardner, 1999）。従って MI 理論では評価をする際に、パフォーマンスを重視することが多い。

### （3）MI 理論の現況

1980 年代から 2000 年代前半に MI 理論は世界に拡散し米国はもちろんのこと、英国、アイルランド、中国、オーストラリア、南米諸国で MI 理論実践校が新設され、MI 理論の研究や MI 理論を実践するための教材資料が数多く出版された。MI 理論実践の効果については 14 か国 42 名の MI 実践者が “Multiple Intelligences Around the World”（Chen, Moran, & Gardner, 2009）に報告している。

筆者は 2017 年 “Multiple Intelligences Around the World” の共著者に 2009 年以降の MI 理論実践状況について質問調査（回答率 33%）したところ、国立サルミエント大学パウラ・ポグレ

（Paula Pogré、アルゼンチン）のみ MI 理論実践が拡大していると回答した。英国や米国では教育政策変更に伴い MI 理論実践が縮小したことが明らかになった。

中国では MI 理論を導入することにより教育を改革するために 2004 年、ガードナーを招聘し、International Conference of Multiple Intelligences Theory and It's Application and Third Annual Conference of DISCOVER in China を開催した。これを主催した首都師範大学の余新（Yu Xin）

は現在、MI 理論は以前ほどの注目を集めていないと述べている (Yu Xin, Personal Communication, June 30, 2018)。

MI 理論の信憑性に異を唱える学者もいる。ジョーン・ホワイト (John White) はガードナーの知能の定義やクライテリアに疑問を投じている (Schaler (ed.), 2006)。MI 理論の知能の定義やクライテリアの正当性の実証に長期にわたり取り組んでいるブラントン・シアラー

(Branton Shearer) 科学の観点から、MI 理論を支持した。脳科学は近年目覚ましく進歩し脳科学と教育をリンクさせる動きもあり、MI 理論は両者の橋渡しにもなりうる (永江、2008)。PZ も Learning of Future というカンファレンスを 2012 年から 2016 年まで開催し脳と科学技術を教育に結び付けることを提言した。

ある意味では熱狂的な MI 理論のブームは去ったが、ニュー・シティ・スクールをはじめとする MI 理論実践校は未だに存続し、また近年になり、チャペル・ヒル・チョーンシー・ホール・スクール (Chapel Hill-Chauncy Hall School) のように MI 理論を実践する学校もある。メイン・ストリームの教育機関だけではなく、近年では教育関連企業が MI 理論に基づいたコンテンツを提供している<sup>15</sup>。

2003 年アームストロング (Thomas Armstrong) は “You are smarter than you think” という子ども向けの MI 理論のガイドブックを出版している。アームストロングは 8 つの知能を子どもの目線で具体かつ簡潔に説明し、8 つの知能の中で自分の優れた知能を発見し、それぞれ人間には優れた知能が備わっていることを読者に伝えている。日本でも高校生や大学生の英語の教科書等<sup>16</sup>に MI 理論が紹介されている。教育者だけではなく学習者が各自の知能プロフィールについて考える契機になるかもしれない。

2015 年から 2020 年まで世界各地のメディアが取り上げた MI 理論に関する記事の中からガードナーは 150 の記事<sup>17</sup>を MI OASIS に掲載している<sup>18</sup> (Howard Gardner, Personal communication, March 13, 2020)。つまり、MI 理論の概念は世界各地に浸透し<sup>19</sup>、現在では一般社会からも認知されていると考えられる。

## 第 4 節 研究の意義

本研究の意義は 2 点ある。

第 1 節 研究の背景で示したようにバービーの研究は行われているが殆どがプレイヤーとバービーの関係性から乖離したものである。女性のフォルムを持ったドールが女児の遊びの世界に浸透し、日常生活のあらゆる場面に存在性を誇示している。研究者はこのドールのユビキタスな存在に着目し、フェミニズムや物質主義等の各自の研究領域と結びつけ、議論を発展させている。バービーのユビキタス性が研究者に彼らの研究領域におけるテーマを着想

させたとも考えられる。MI 理論的に表現するならば、バービーが現存主義的エントリー・ポイントを開いた。

しかしバービーが玩具である以上、プレイヤーとの関係性やプレイそのものに焦点を当て、バービーを論じること重要である。バービーが女性のフォルムを持ったファッション・ドールであること、ルースがバービーに託した教育的意義、つまり着装教育とキャリア教育はバービーを検討するうえで捨象できない。

バービーの教育的意義は時間の経過とともに変化していることを言及したが、プレイヤー層の拡大によっても教育的意義は変化する。子どもがバービー・プレイから培う学びと大人が得る学びは異なるし、プレイが異なれば学びも異なる。従って、本研究ではバービー・プレイヤーの属性やプレイの種類を考慮しながら、彼らがプレイをとおして習得したものを明らかにする。彼らのプレイはアートとの関係性が深く、プレイを極めたプレイヤーはアーティストに変容している。彼らはそこに至るまで複合的な能力を養成してきた。この一連の過程と学びを明らかにするのが第1の意義である。

第2にプレイからの学びを考察するうえで本研究では2000年代以降、グローバル的に必要が叫ばれている知識以外の能力の育成についても俎上に載せたい。この能力を包括して松下(2011)は「新しい能力」と呼んでいる。OECD (DeSeCo)、欧州委員会等の先駆的な機関がこの「新しい能力」をコンピテンシー (competency)、リテラシー (literacy)、スキル (skill) 等と命名し、必要な能力をリスト化し、各国の教育機関がその育成に取り組んでいる。労働経済学者でありノーベル賞受賞者のジェイムズ・ヘックマン (James Heckman)

(Kautz et al, 2014) も労働市場は人間性やどんな苦境にも耐えうる根性 (girt) のような非認知能力を持った人材を必要としていると主張し、アチーブメント・テストの得点のみで、社会における成功を予測することはできないと述べている。

松下(2011)によれば、このような「新しい能力」の端緒を開いたのは「コンピテンシー」という概念をもたらしたマクレランド (David McClelland) である。マクレランド(1973)は“Testing for Competence Rather than for ‘Intelligence’”の中で学校の成績優秀者が必ずしも社会で成功するとは限らないということを彼の教え子の追跡調査から確認したと述べている。MI 理論を実践し小学校を立て直したニュー・シティ・スクールの名誉校長トマス・ホア (Thomas Hoerr) も以下のように述べている。テストで高得点をおさめた生徒、すなわち高い言語的知能と論理数学的知能を有する生徒が社会で成功するとは限らず、この2つの領域に優れていなくても他の領域に優れ社会で成功をおさめた生徒たちを多くの教員たちが見てきた。MI 理論はこのような教員の経験知を反映しかつ支持する理論である (Boggeman, Hoerr & Wallach, (Eds), 1994)。筆者自身も MI 理論実践者として、ホアやマックランドが指摘したことを教員として経験してきた。

本研究では MI 理論が提唱する知能を「新しい能力」と同様とみなし評価のクライテリアとして用いる。ガードナーの知能の定義にあるように人間は各々が所属する文化圏の中で評価

されるモノを生産することやその文化圏にとって重大な問題を解決するために知能を起動させる。ガードナーは知能を心理学、神経学や生物学等の学際的な研究から、特定しただけではなく、ドメインを勘案した。ドメインとは社会における組織された活動領域を意味し、ドメインはある特定の高度な知能が必要とされる場である（Gardner, 2006）。彼はドメインを簡潔に説明するのであればイエロー・ページズ（yellow pages）に掲載されている全ての職業と言い換え可能だと述べている。ガードナー（2006）は様々なドメインを想定し、そのドメインに必要な知能を8つ絞り込んだ。すなわちMI理論の知能は社会人として職業に従事するために必要な能力、労働市場が求める能力でもある。

バービー発売時から現在までのバービー・プレイを特定し、プレイヤーが生涯学習の観点において習得した学びをMI理論により分析及び検討することが本研究の新規性と言える。

## 用語の定義

### アート

本稿ではアートを絵画、彫刻、音楽、文学、舞踊、演劇、雄弁などの多様な創造活動と定義する（オックスフォード英語大辞典）。

### 遊び

ロジェ・カイヨワ（Roger Caillois）の著書、“les jeux et les hommes”（2001/1958）による定義を用いる。カイヨワは遊びについて、以下の6つの必須項目を提示しているが本研究では、非生産的活動を除外する。

自由な活動：強制的にする活動ではない。さもないと、気晴らしとしての魅力的で喜びに溢れた特質が失われる。

隔離された活動：前もって設定された時間内でかつ、限定された空間の範囲内で行われる

不確定な活動：遊びの展開が決まっている。または結果が事前に予測できるものではなく、新しい展開に挑む裁量がプレイヤーに残されている。

非生産的活動：モノ、富、いかなる新要素も創出しない。ただしプレイヤー間で資産が交換されても、遊びの開始時と終了時の資産の量が同一でなくてはならない。

規則で律された活動：通常の法規を保留するという約束のもと、一時的に新しい規則を制定し、この規則のみが影響力を持つ。

架空の活動：現実世界に比べて、2次的現実、もしくは全くの非現実であるという特殊な意識を伴っている。

本研究ではバービー・プレイ（遊び）をとおして、モノ、富、その他の新要素をプレイヤーから引き出している現象を明らかにしているため、非生産的活動の部分を除外する。

### 創作

広辞苑第6版によれば、創作とは「①初めて作ること。作り始めること。創造。②芸術的感興を文芸・絵画・音楽等の芸術作品として独創的に表現すること。またその表現された作品。③つくりごと。うそ。」とある。本研究では②を定義として用いる。従って、発信型能動的創造活動を行ったプレイヤーの作品は創作に値する。

## バービー

ルース・ハンドラーが製品化した女性のフォルムをしたファッション・ドール。ティーンエイジャーのモデルとして様々な衣装を着こなし、高校生の生活を表象する。モデルとしてキャリアを表象することもある。ただしこのバービーの設定は次第に薄れていく。マテルのファクト・シートによれば、フル・ネームはバーバラ・ミリセント・ロバーツ。ウィスコンシン州のウィロウズという架空の街の出身。ルース・ハンドラーの娘、バーバラの名前を冠して名付けられた。

## バービー・ドール

マテルが製造したバービー、ミッジ (*Midge*、1963 年製造：友だち)、ケン (*Ken*、1961 年製造：ボーイフレンド)、スキッパー (*Skipper*、1964 年製造：妹)、スクーター (*Skooter*、1965 年製造：妹の友だち) フランシー (*Francie*、1966 年製造：従姉妹)、トゥッティとトッド (*Tutti and Tod*、1965 年製造、双子の妹弟)、クリスティ (*Christie*、1967 年製造：友だち) 等の一連のバービーに纏わるドールを総称。詳細は第 4 章第 2 節第 1 項図 4-1 並びに註 1 を参照のこと。

## バービー・プレイ

バービーが提供するエントリー・ポイントを起点にする活動。

## バービー・プレイヤー

バービー・プレイをする行為者

## ファッション・ドール

着せ替え人形

## ベビー・ドール

抱き人形 赤ちゃんもしくは幼児のフォルムを持つ。



## 参考文献

- Armstrong, T. (2003). *You are smarter than you think*. Free spirit publishing.
- Boggeman, Hoerr & Wallach. (Eds). (1994). *Celebrating Multiple Intelligences: Teaching for Success*. New City School.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois press. (M, Barash. Trans.). University of Illinois press. (Original work published 1958).
- Chen, J. Q., Moran, S., & Gardner, H. (2009). *Multiple intelligences around the world*. John Wiley & Sons.
- Chudacoff, H. P. (2007). *Children at play: An American history*. New York: NYU Press.
- Gardner, H. E. (1991). *The unschooled mind: How children think and how schools should teach*. Basic books.
- Gardner, H. (1993). *Creating minds: An anatomy of creativity seen through the lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Gandhi*. Basic books.
- Gardner, H. (1999). *Disciplined mind: What all students should understand*. Simon & Schuster.
- Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences: New horizons in theory and practice*. Basic books.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic books.
- Gardner, H. (2013). Harvard Project Zero: A Personal History. Retrieved on April 23, 2018 from <http://www.pz.harvard.edu/resources/harvard-project-zero-a-personal-history>
- Gardner, H. (2014). Beyond Wit and Grit. Retrieved on May 15, 2021, from <https://www.gse.harvard.edu/news/14/09/8x8-hgse-faculty-share-their-bold-ideas-improve-education>.
- Gardner, H. (2020). *A synthesizing mind: A memoir from the creator of multiple intelligences theory*. MIT Press.
- Gardner, H. (n.d.). The Components of MI. MI OASIS. Retrieved on August 31 from <https://www.multipleintelligencesoasis.org/the-components-of-mi>.
- Gerber, R. (2009). *Barbie and Ruth: The story of the world's most famous doll and the woman who created her*. New York, NY: Collins Business.
- Gruson, K. (1968). Ina Hahn Company: The Dancegoer. The Harvard Crimson. Retrieved on April 2, 2020 from <https://www.thecrimson.com/article/1968/11/21/ina-hahn-company-pbppeople-artists-and/>
- Mattel. (2020). Annual Report, 2020. Retrieved on February 27, 2021 from <https://investors.mattel.com/static-files/0411d949-17af-4960-aefe-181088ec192a>
- McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for “intelligence.” *American psychologist*, 28(1), 1.
- Musée des Arts Décoratifs. (2016). *Rapport d'activité, 2016*. Retrieved on March 30, 2020 from <https://madparis.fr/francais/nous/presentation/rapports-d-activite>

- Schaler, J. A. (Ed.). (2006). *Howard Gardner under fire: The rebel psychologist faces his critics*. Open court.
- Shearer, C. B. (2006). A detailed neuroscientific framework for the multiple intelligences: describing the neural components for specific skill units within each intelligence. *International Journal of Psychological Studies*, 11(3).
- The European Competitiveness and Sustainable Industrial Policy Consortium. (2013). *Study on the competitiveness of the toy industry*. ECSIP
- Kautz, T., Heckman, J., Diris, R., Weel, B., & Borghans. L. (2014). Fostering and measuring skills: Improving cognitive and non-cognitive skills to promote lifetime success (No. w20749). *National Bureau of Economic Research*.
- 大門正克. (2017). *語る歴史、聞く歴史：オーラル・ヒストリーの現場から*. 岩波書店
- 金子省子. (1997). 玩具とジェンダー・ステレオタイプに関する史的考察：人形論の分析. *愛媛大学教育学部紀要 第I部、教育科学*
- 永江誠司. (2008). *教育と脳：多重知能を活かす教育心理学*. 北大路書房
- ベレジコワ タチアナ. (2017). 明治後期における国民形成としての玩具戦略：三越第1回児童博覧会をとおして. *日本語・日本文化研究*, 27, 79-88.
- 牧野篤. (2010). 「働くこと」の生涯学習へ. *生涯学習基盤経営研究*, 34, 123-137.
- 松下佳代. (2011). <新しい能力>による教育の変容--DeSeCo キー・コンピテンシーと PISA リテラシーの検討(特集 仕事に「学力」は不要か? --学力研究の最前線). *日本労働研究雑誌*, 53 (9), 39-49.

---

## 註

1. (EBSCOhost) Academic Search Premier で Barbie, Doll を検索語にして査読付きの論文を検索すると 95 (1992～2019)、すべての文献では 1145 (1964～2019) ある。(EBSCOhost) Business Source Premier では Barbie, Doll を検索語にし、査読付きの論文を検索すると 18 (1984～2019)、すべての文献では 1224 (1980-2019) ある。Eric で検索すると Barbie (2000～2019) は 31 ある。
2. UCLA (University of California, Los Angeles) School of Management においてルースが講師として担当した講座名は“Small Business Management”。
3. Oxford English Dictionary 参照。
4. 本研究では創造動を「今までなかったコトを手に入れること」(日本教育大学協会全国美術部門、n.d., p.6) と定義する。
5. I had become an aficionado of the arts. I wanted to understand the various arts, their relationship to one another and their distinctive contributions.....What would happen if I combined these two interests? More specifically, what would happen if I took the concepts and tools of cognitive developmental psychology, as honed by my teachers, and applied to them instead to artistic thinking, skill, creativity, and the like? (Gardner, 2020, p.76)。

6. 現在の PZ 研究員全員が芸術のバックグラウンドを有しており、彼は研究員に常に芸術を念頭に置くことを喚起している (Gardner, 2020)。
7. ガードナーは知能をコンピュータに例えて説明することが多い。人間がモノを生産することや問題を解決するために、複数のコンピュータ (知能) を起動させる (activate) という表現を頻繁に使用している (Gardner, 2014)。
8. ビルド・リリ (*Bild Lilli*)。1952 年からドイツのタブロイド紙に連載された 1 コマ漫画の主人公。人気を博しノベルティ・グッズとしてドールが制作された。2 章参照。
9. 米国の女性史に関する図書館。ルース・ハンドラーが生存中、収集、保管していた彼女自身についての記事や資料、また彼女の仕事に関する資料を所蔵。
10. ボストン子ども博物館 (BCM) は学修促進を目的にボストン近郊の大学との共同研究により、子どもの創造力、想像力、好奇心を喚起させる玩具を設置した体験型博物館である。
11. バービー専門店経営、蒐集家松葉賀子、2019 年 5 月 29 日
12. Gardner, 2011, p. xi 参照、Human faculties 以外にも次のように表現している。human cognitive competence is better described in terms of a set of abilities, talents, or mental skills, which I call *intelligences* (Gardner, 2006, p.6)
13. 10 年に 1 度の規則性を持ちドメインで飛躍した業績を残す。
14. “The unschooled mind: How children think and how schools should teach” (Gardner, 1991) のエントリー・ポイントは以下の 5 種類だったが本研究では 1999 年以降 7 種類となっている。Entry Points: Narrational Entry Point, Logical-Quantitative Entry Point, Foundational Entry Point, Esthetic Approach, Experiential Approach
15. 香港 Discovery Park、トモエそろばん、ヒューマン・アカデミー等
16. 田辺 正美 et al. (2012). PROMINENCE Communication English I. 東京: 東京書籍  
鈴木栄、Miller, M、McClure, P. (2019). Bridging Communication Skills. 東京: 金星堂
17. 発信先の国は合衆国はじめ、フランス、イタリア、ポルトガル、韓国、ジンバブエ、モロッコ、フィリピン、パキスタン、日本、トルコ、イスラエル、ブラジル、インド等である。
18. ヒラリー・クリントン (Hillary Clinton (2006) が MI 理論を著書 “It takes a village” に引用、MI 理論に関心があるグラミー賞受賞者アラニス・モリセット (Alanis Morissette) とガードナーの対談、スペインのワイズ・ブルー・スタジオ (Wise Blue Studio) が MI 理論に基づいたアニメ番組 “Hero Dad” を配信、アウディ (Audi) 社製の自動車には 8 つのインテリジェンスがあると宣伝 (2017 年) に使用。
19. 2011 年、“Frames of mind : The theory of multiple intelligences” (Gardner, 1983) は 15 カ国語で翻訳された。2012 年ガードナーは MI 理論が評価されブロック国際教育賞や 2017 年メンサ特別功労賞を授賞している。

## 第1章 先行研究

バービーに関する先行研究はそのユビキタス性と関係が深い。バービーのユビキタス性から派生する影響を懸念し着手する研究もあれば、そのユビキタス性を利用し、バービーを題材にそれぞれの専門分野のテーマを展開している研究もある。

バービーが体現する女性性や関連商品である衣装や付属品から着想を受けている研究が殆どであり、その研究分野はフェミニズム、物質主義、LGBTQ、コンシューマリズム、摂食障害、知的財産権等である。つまり、ランド（1995）が指摘するようにバービーは研究者がそれぞれの専門領域の観点から、批判を展開する際、好都合な素材である<sup>1</sup>。MI 理論的に言うならば、バービーが現存主義的エントリー・ポイントを開き、研究者がそこからアクセスしたと言える。バービーについての研究は以上のような多岐に渡る分野で行われており、研究論文数も多い。

以上の先行研究はバービーに関する史実、バービー・プレイヤーの背景、またバービーとバービー・プレイヤーを取り巻く社会状況を知るために有益な資料となる。

バービーのユビキタス性を懸念した研究例には以下のものがある。

サセックス大学のディットマー（Dittmar）、同大学のイヴ（Ive）及びウエスト・オブ・イングランド大学のハリウェル（Halliwell）（2006）はバービーと摂食障害の因果関係について共同研究を行った。その論文の冒頭にバービーのユビキタス的な存在が女兒の健康に与える影響を懸念したと記している。彼らは女兒がバービーの細い体形に憧れ、摂食障害に陥りやすい、もしくは自己の体形に不満を持ちやすいと仮定した。研究の結果、幼い女兒（5.5歳から7.5歳未満）は影響を受けやすいが、7.5歳以上になれば、バービーがドールだから特別に細いと認識できるようになり、バービーと遊んでも健康上の負の影響がないことが判明した。

サウス・オーストラリア大学のノートン（Kevin Norton）（Norton et al., 1996）は子どもたちに最も人気があるバービーの体形が子どもに与える影響について、科学的根拠もなく議論されていると指摘した。その体形の適正性を科学的に検証するために、バービーの体形を大学生、モデル、拒食症患者の体形と比較した。その結果、バービーの体形のZ値は4.17であり、現実的ではないことを示した。しかし彼はバービーの体形はモデルの体形を誇張したものであると明らかにし、バービーはバストが豊満であると一般的にみなされているが、それはウエストが極端に細いために<sup>2</sup>胸が強調されたにすぎないと述べている（Norton et al., 1996）。

このような研究結果は聞き取り調査において摂食障害等について質問するときやバービーの衣装について考察するうえで予備知識として有益であった。

バービーに関する先行研究では、研究者が研究着手時期のバービーを素材にしている。すなわち、ある特定時におけるバービーの表象の断片を切り取り、議論していることが多い。これを指摘したのがマサチューセッツ大学のピアソン（Marlys Pearson）とインディアナ大学のマリリン（Paul Mullin）である。彼らは世界1の売り上げを誇るバービーが快楽的主義的な消費者、性欲を常に醸し出す愚鈍な女性、家庭的で従順な女性、独立心旺盛の女性というように一貫性なく極端な女性像を表象していることに注目した。これは研究者がバービーの衣装や付属品を短期的な観察のみで研究した結果、このような表象の矛盾を起こしたと指摘し、発売時から全てのバービーを網羅し研究するべきであると主張した（Pearson & Mullins, 1999）。ピアソンとマリリン（1999）は40年間発売された衣装をもとに分析し、バービーの表象が一貫していない原因を探究した。ピアソンとマリリン（1999）は彼らの研究方法を考古学的究明であると述べている。本研究もピアソンとマリリンの研究と同様、発売時から現在までのプレイヤーとそのプレイをとらえようとしている。

殆どの先行研究はバービーのユビキタス性が及ぼす負の影響に着想を得た研究であるが、研究当時におけるバービーや社会の諸相を理解する手掛かりとなった。

バービー・プレイヤーに注目し、かつ比較的長期間の観察に基づく代表的な研究にはウエスト・フロリダ大学教授ロジャーズ（Mary F. Rogers）やベイツカレッジ教授ランド（Erica Rand）によるものがある。彼らの研究は負の影響のみではなく正の影響も言及している。

ロジャーズはバービーの社会に与える影響は看過できないという理由からバービーの研究に取り組み、1999年“Barbie Culture”を出版した。彼女の研究は社会科学的観点で行われ、バービーを米国の文化的アイコンであると結論付けている。ランドは視覚芸術学とクィアの観点からバービーを研究し、1995年“Barbie’s Queer Accessories”を著した。ランドはクィアの境界人が受けるバービーの影響を深く掘り下げることを目指した。両者とも1959年から1990年代前半にバービー・プレイヤーだった人たちの回想を取り上げ彼らの議論を展開し、それぞれの研究領域の中で議論を収斂させている。従って、回想からバービーの教育的意義を追窮しているのではない。

その他、同年代のバービー・プレイヤーの回想を多角的な観点から扱ったものに“Barbie Chronicles”（McDonough, 1999）がある。ここにはバービー・プレイを経験した作家、研究者、詩人等から各自のバービーに対する思いを寄稿している。編者のマクドノー（Yona McDonough）はバービー・プレイの語り部はバービーについて中立の立場で回想することはないと述べている。事実、“Barbie Chronicles”の寄稿者はバービーに対する愛憎や玩具としての是非を自由に語っている。彼らの寄稿の表現形態も随筆、詩等であり統一されていない。彼らの観点は多角的であり、プレイヤーとしての寄稿者自身の実体験に基づきフェミニズム、物質主義、摂食障害等についての観点を語っている。回想は幼少期のバービー・プレイについてのもが多いが、バービー・プレイをとおして変容を示す長期的な回想もある。

以上の3点の先行研究は個々の研究者が取り組んでいる専門領域のテーマについてバービーを素材に展開された議論であり、バービー・プレイについての研究ではない。

バービー・プレイについて注目した研究には英国のバース大学（University of Bath）ウィクス（Patricia Gaya Wicks）とフランスの EM-リヨン・ビジネス・スクール（EM Lyon Business School）のネアーン（Anges Nairn）（2006、2008）によるものがある。しかし、彼らの研究は拷問行為に特化しており全てのバービー・プレイについて論じているものではない。

バービー・プレイの手掛かりとなる資料を提供する文献は 1977 年蒐集家のシビル・ディワイン（Sibyl DeWein）とジョン・アシャブラナー（Joan Ashabraner）が出版した“The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles”をはじめとし数多く存在する。“The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles”は世界で初めて出版されたバービー・ドールについての図録であり（Bob Young, Personal Communication, Dec 23 2020）、1959 年から 1976 年までに発売されたバービー・ドールが全て網羅されている。蒐集家のサラ・イームズ（Sarah Eames）は 1959 年から 1979 年にかけて販売されたバービーの衣装を“Barbie Fashion”（第 1 巻から第 3 巻）にまとめた。これはバービー衣装史の図録と言える。

このような図録にはバービー・プレイに関連する商品も掲載され、プレイの一端を知ることができる。

ガーバー（Robin Gerber）が 2019 年に出版した“Forever Barbie”には蒐集家の活動、すなわちバービー・プレイが紹介されている。バービーの衣装デザイナー、キャロル・スペンサー（Carol Spencer, 1923-）（2019）著の“Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America's Favorite Doll and the Incredible Woman Behind Them”には 1960 年から 2019 年までの衣装動向やマテルがバービー・プレイを充実させるために発売したミシンや衣装制作キット等が紹介されており、そこからルースやエリオット・ハンドラー（ルースの夫であり、マテル社長、Elliot Handler, 1916-2011：以降エリオットと表記する）をはじめとする当時のバービー製品関係者がバービー・プレイを拡充していく経緯が読み取れる。

2000 年以前のプレイは蒐集家の公式購読誌、“Barbie Bazaar”、アーティストでありバービー蒐集家のファラオネ（Jim Faraone）著の“Fashion Doll Makeovers”のシリーズから抽出可能である。しかしながら、これらは研究ではなく、バービー・プレイヤーの創作品を掲載しているに過ぎない。2000 年代以降、バービーに関する書籍はバービー史、バービーの衣装史等が多い。

パリ装飾美術館（Musée des Arts décoratifs：ルーブル美術館内に位置する。以降 MAD と表記）が発行した図録、“Barbie”（2016）にはバービー史やフランスにおけるファッション・ドールの軌跡が記されている他、バービー・プレイヤーとして名を馳せているプロフェッショナルなアーティストがバービーをプラットフォームした創作活動について語っている。MAD の“Rapport d'activité, 2016”（2016 年活動報告書）には、バービーがルーブル美術館で展示されるに値する理由や展示による芸術教育における価値や経済的効果等が詳らかに報告されている。ここから、MAD やルーブル博物館のバービーに対する評価が窺知できる。

ピアーズ（Juliette Peers）（2004）はドールの歴史を俯瞰した研究の中でファッション・ドールとしてのバービーを取り上げている。ファッション・ドールはそもそも 18 世紀にパリのファッション界がそのファッションを遠隔地に発信するためのメディアとして使われた。その

後ファッション・ドールは子どもの玩具となるが、高価なモノであった。次第にファッション・ドールにも教育的な要素が求められ、ファッション・ドールにより女兒に洋裁のスキルを習得させようとした。型紙や制作方法を記した“*La Poupée Modèle*”等の雑誌が 19 世紀には販売され、雑誌社は型紙を売るためにドールを景品として配布した (Peers, 2004)。

20 世紀初頭、世界最大の玩具生産と輸出実績を誇っていたドイツでは温かみを感じる丁寧な造りのベビー・ドールが流布した。ベビー・ドールには、女兒に育児を疑似体験させ、将来の女性としての役割を学ばせる意図が付加されていた。これは第 1 次ドールリフォーム (Doll Reform) とみなされている (Peers, 2004)。

バービーも従前の玩具としてのドールを踏襲し、教育的意義を担うこととなった。これについては自叙伝やガーバーによるルースの伝記の中で言及されている。特にガーバーは膨大な資料を参考にルースの生涯を詳細に著述している。

リリとバービーの著作権をめぐる争いについての研究 (Hunter & Lastowka, 2015) やジェリー・オッペンハイマー (Jerry Oppenheimer) (2009) が著した“*Toy Monster*”等は取材を重ね、1950 年代から 2000 年代前半までのバービーに関する事柄やマテルの経営について批判的な観点から考察されており、伝記や自叙伝の検証や補強に有益である。

以上の先行研究は本研究が目指すバービー・プレイからの学びについて、直接の言及はないが、過去におけるプレイやプレイヤーの学びを紐解くことを可能にした。

## 参考文献

- DeWein, S. S. J. & Ashabraner, J. (1977). *The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles*. Collector Books.
- Dittmar, H., Halliwell, E., & Ive, S. (2006). Does Barbie make girls want to be thin? The effect of experimental exposure to images of dolls on the body image of 5-to 8-year-old girls. *Developmental psychology*, 42 (2), 283.
- Eames, S. (1990). *Barbie Fashion: Volume I, 1959-1967*, Collector Books.
- Eames, S. (1997). *Barbie Doll Fashion: 1968-1974 Vol. 2*. Paducah, KY: Collector Books
- Gerber, R. (2009). *Barbie and Ruth: The story of the world's most famous doll and the woman who created her*. New York, NY: Collins Business.
- Gerber, R. (2019). *Barbie Forever: Her Inspiration, History, and Legacy* (Official 60th Anniversary Collection). Washington: Epic Ink
- Handler, R., & Shannon, J. (1994). *Dream Doll: The Ruth Handler Story*. Longmeadow Press.
- Hunter, D., & Lastowka, F. G. (2015). Barbie. *Tul. J. Tech. & Intell. Prop.*, 18, 133.
- Les Arts Décoratifs. (2016). *Barbie*. Musée des Arts Décoratifs.
- Musée des Arts Décoratifs. (2016). *Rapport d'activité, 2016*. Retrieved on July 30, 2020 from <https://madparis.fr/francais/nous/presentation/rapports-d-activite>
- McDonough, Y. Z. (Ed.) (1999). *The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty*. NY, Simon and Schuster.
- Norton, Kevin I., Timothy S. Olds, Scott Olive, and Stephen Dank. "Ken and Barbie at life size." *Sex roles* 34, no. 3 (1996): 287-294.
- Oppenheimer, J. (2009). *Toy monster: The big, bad world of Mattel*. John Wiley & Sons.
- Pearson, M., & Mullins, P. R. (1999). Domesticating Barbie: An archaeology of Barbie material culture and domestic ideology. *International Journal of Historical Archaeology*, 3(4), 225-259.
- Peers, J. (2004). *The fashion doll: from Bébé Jumeau to Barbie*. Berg.
- Pierce, R. U., & Stacey, K. C. (2006). Enhancing the image of mathematics by association with simple pleasures from real world contexts. *ZDM*, 38(3), 214-225.
- Spencer, C. (2019). *Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America's Favorite Doll and the Incredible Woman Behind Them*. HarperCollins.
- Rand, E. (1995). *Barbie's queer accessories*. Duke University Press.
- Rogers, M. F. (1999). *Barbie culture*, Sage



---

註

<sup>1</sup> “user-friendly for critic-producers” (Rand, 1995, p.160)

<sup>2</sup> バービーの胸囲は 170.18 cmの女性に換算すると 82.3 cmにすぎない。胸囲が豊満に見えるのは 40.7 cmという胴囲によるものだ。バービーの体型はファッション・モデルの首囲、上腕囲、太腿囲等のサイズ比率をさらに誇張して造られている。それはバービーがファッション人形だからと言える。

## 第2章 第2次ドール・リフォーム

### 第1節 はじめに

バービーはベビー・ドールが担った女性教育の内容を刷新した。すなわち、伝統的な女性の役割を女兒に疑似体験させるのではなく、バービーはキャリア教育と着装教育を女兒に提供することを目指した。具体には女性の活躍するアリーナは家庭内だけではなく家庭外にもあることを女兒に可視化した。また、ハイ・ファッションの表象により女兒に着装規範を意識させ、着装教育を施した。本研究ではこれをドールの歴史上意義ある変革とみなし、第2次ドール・リフォームとしてとらえた。

本章では第2次ドール・リフォームが発生した要因とその教育的意義、すなわち女兒がプレイをとおして学んだ知識やスキル、社会性、徳性、人格の成長を探求する。

第2次ドール・リフォームの舞台は米国社会であり、アクターはルース・ハンドラー（Ruth Marianna Handler, 1916-2002：これ以降、ルースと表記）とバービーの初代衣装デザイナー、シャーロット・ジョンソン（Charlotte Johnson, 1917-1997）である。この2人のアクターに焦点を当て、バービー製品化過程を動態的に分析し、バービーが女兒にもたらした学びを明らかにする。

この課題に取り組むにあたり、ルースの自伝や伝記を用いるが、その内容を社会的な現象を踏まえ検証することも重要である。研究の方法としては主に文献調査を行う。資料としては米国の国勢調査、ユダヤ人移民や米国近現代史、オート・クチュール史やオート・クチュールに関する図録、メトロポリタン美術館、ヴィクトリア・アンド・アルバート博物館、サン・ローラン美術館等が提供するオート・クチュールの解説やバービー史、バービー衣装図録を用いる。

### 第2節 バービー出現以前の米国におけるドール

#### 第1項 ベビー・ドールとグラマー・ドール

バービー出現以前の米国ドール市場を概説する。

20世紀初頭、世界最大の玩具生産と輸出実績を誇っていたドイツでドール・リフォーム（Doll Reform）が起きた（Peers, 2004）。これを本研究では第1次ドール・リフォームと呼ぶ。第1次ドール・リフォームの結果、豪華なファッション・ドールを否定し、温かみを感じるドール

寧な造りのベビー・ドールが流布した（Peers, 2004）。ベビー・ドールは女兒に育児を疑似体験させ、これこそが将来の女性としての役割であることを女兒に刷り込ませる教育的な役割があった。第1次ドール・リフォーム以降、欧米諸国ではベビー・ドールがドール市場を席巻していた。

第2次世界大戦後の混乱が収まると、米国の経済動向が上昇し、市場には専業主婦やティーンエージャーをターゲットにした商品が多く出回った。化粧品もその中の商品の1つである。第2次世界大戦中、米国政府は女性に対して戦争努力と女性としてのアイデンティティの維持を要請した。政府が発行した戦争努力のためのポスターには赤い口紅をつけた女性看護師や工場労働者がみられる。戦後、既に80%から90%の女性が口紅を使用しており、第2次世界大戦後の化粧品会社のターゲットは若い女性やティーンエージャーに移行した。そのためにはまずこの顧客層に化粧方法を教え、彼女たちの購買意欲を促進させる必要があった

（Smithsonian Museum, n.d.）。このメディアとなったのがグラマー・ドール（Glamour doll）と呼ばれるドールである。グラマー・ドールはベビー・フェイスであり、胸の膨らみはあるものの、フォルムは全体的には幼児を表象している。しかし化粧やネイルが施され、当時の米国の女性たちが好んだパリのオート・クチュールを表象するハイ・ファッションの衣装を装着している。代表的なものにリトル・ミス・レブロン（*Little Miss Revlon*）、コティ・ガール（*Coty Girl*）がある（Stone, 2010）。ホーム・パーマ液を普及させるためのトニー・ドール（*Toni Doll*）というグラマー・ドールも登場している（Peers, 2004）。グラマー・ドールは化粧品業界と玩具業界という異業種間連携で製品化され、玩具的な機能と化粧品を宣伝するメディア的な機能を併せ持った。しかしグラマー・ドールはベビー・ドールと近似しているので、ベビー・ドールを使って母親の役割を演じる表象遊びに飽きていた学童後期の女兒を満足させることはなかった。

## 第2項 ペーパー・ドール

米国におけるペーパー・ドールの最盛期は1930年代の大恐慌から第2次世界大戦頃である。財政逼迫と生地の配給制が続く中、ファッション業界がモード配信手段として安価で簡便なペーパー・ドールを利用した。コミック誌などにペーパー・ドールのページを挿入しモードの衣装を掲載したことに端を発する（Peers, 2004）。ペーパー・ドールは子どもにも支持された。最も人気のあったものは『マッコールズ』（“*McCall's*”:米国の家庭婦人向け月刊誌）の中に挿入されたベッツィ・マッコール（*Betsy McCall*）というペーパー・ドールだった（Gerber, 2009）。ベッツィは女兒を表象し、雑誌に挿入されたページには日常生活のイベントに応じた衣装が描かれており、ベッツィとその衣装を切り抜き、子どもは着せ替え遊びを楽しんだ。

マテル創始者の1人であるルースにはバーバラ（Barbara Handler, 1941-）という娘がいた。彼女は学童後期に達すると、ベビー・ドールやグラマー・ドールへの興味を喪失した。バーバラや彼女の友だちもペーパー・ドール遊びに興じた。

ペーパー・ドールに表象された女性にはあどけない子どもを表象するものと大人の官能的な女性像を表象するものの2種類が存在する。バーバラたちが好んだペーパー・ドールは後者である。後者の出現過程を概説する。

第2次政界大戦後、米国は経済的豊かさを手に入れたことから、清教徒的価値観が衰退し、性に対する姿勢が変化した。その結果、人生の快樂や楽しみを男性に紹介する『プレイボーイ』などの雑誌が人気を集めた（Halberstam, 1993）。当時の米国社会が支持する女性像は女優のマリリン・モンロー（Marilyn Monroe）、ベティ・グレイブル（Betty Grable）、そして彼女たちのようなブロンドの髪と豊満な胸を持つピンナップ・ガールだった（Stone, 2010）。大人が魅力を感じるピンナップ・ガールにバーバラのような女兒たちも関心を寄せ、それを女性美と認知し始めていたと言える。

すなわち、第2次世界大戦後、米国経済の繁栄がもたらした価値観の変動から創出された官能的な美を米国社会は受容し、子どもでさえも新たな女性美として受け止め始めていた。

バーバラたちが遊んでいたペーパー・ドールは成熟した女性のフォルムを表象しキャリアが設定されていた。彼女たちはペーパー・ドールに自分たちを投影させ、働く女性の会話を模倣しながら、大人の世界を空想して遊んでいた。

バーバラたちが使っていたペーパー・ドールの具体的な名前は不明であるがベッツィではないことが分かっている。ベッツィはバーバラたちと近似した年齢で設定され、彼女たちの興味を惹くことはなかった。彼女たちにとって魅力的だったペーパー・ドールは米国のピンナップ・アーティスト、ジョージ・ペティ（George Petty）やアルベルト・バルガス（Alberto Vargas）が表現する官能的な女性を表象したペーパー・ドールであったことをマテルの研究開発者ジャック・ライアン（John (Jack) Ryan, 1926-1991）が証言している（Oppenheimer, 2009）。彼はバーバラたちの遊ぶ姿を観察し、この年齢の女兒が既に女性のフォルムに興味を持ち、女性のフォルムに対する美意識を確立し始めていることを認識した。そしてライアンも女兒の美意識を醸成するためのツールの必要性を察知した（Oppenheimer, 2009）。

### 第3節 バービーの製品化

#### 第1項 ルース・マリアンナ・モスコビッチ (Ruth Marianna Moskowitz)

「バービーの母」という異名を持つルース・ハンドラーの誕生からマテル創立までを第1節に挙げた文献をもとに彼女の足跡を追う。

1916年11月4日ルースはポーランドから移民したユダヤ人両親の10番目の子どもとしてコロラド州デンバーで誕生した。父親のヤコブ・モスコビッチ (Jacob Moskowitz) は米国に渡り、商売を成功させたが、賭け事が好きで一家を経済的苦境に晒した。おかげで、年長の姉や兄は適切な学校教育を受けることさえできなかった。母親のイーダ (Ida Moskowitz) はルースを出産すると、健康を害しルースを育てることができなくなった。そこで、20歳年上の経済的に安定した生活を送っている姉夫婦がルースを養育することになった。ルースは幼少期から経済的自立と他者からの認知を目標に掲げ、10歳から姉夫婦のビジネスを手伝い、その労働の対価を受けることに喜びを感じた (Gerber, 2009)。米国におけるユダヤ人の移民1世代は生きるため、2世代は経済的成功、3世代は名誉を求め働く傾向がある (Goldstein, 1971)。彼女の幼少期に設定した目標とは、ユダヤ人2世と3世のものと近似し、境遇の改善欲求が高い。

ルースは1938年エリオット・ハンドラーと結婚する。彼女は彼の美術的才能を見抜き、パラマウントスタジオで速記者として働きながら彼の創作品を販売し生活を支えた。1944年、夫とその仕事仲間、ハロルド・マトソン<sup>1</sup>を誘い、1945年、マテルを創立する。夫婦が働かざるを得ないユダヤ人の困窮家庭を目の当たりにしていたことや経済観念に優れた姉の影響で、ルースにとって結婚後の労働は当然のことであった。(Handler & Shannon, 1994)。

しかし、ハンドラー家が住居を構えたロサンジェルス郊外は中流以上の家庭が多く、専業主婦が大半だった。そこに住む長女の友人たちの母親は常に家庭に居た。バーバラはそのような家庭に憧れ、伝統的な母親像をルースに求めたが叶えられないことはなかった (Handler & Shannon, 1994, Gerber, 2009)。バーバラが成長するにつれて、娘とルースの間の軋轢は深刻化した。特にルースがバーバラと息子のケン (Kenneth Handler, 1944-1994、通称Ken) の名前を冠し、ファッション・ドール、バービーとケン (Ken) を発売すると姉弟はドールと同一視されファンに追い駆けられることや友人に揶揄されることもあり、心的苦痛を経験した。2人とも高校卒業後、安寧を求め結婚し家を出た (Handler & Shannon, 1994, Gerber, 2009)。

ルースはバービー (Barbie) の製品化によりマテルをグローバル企業に牽引した。これにより幼少時の目標を達成したものの、1970年、乳がんを発症し、1975年には虚偽財務報告のため有罪判決を受けマテルを追われる。

1975年乳房再建プロテーゼ (Nearly Me, ニアリー・ミー) を開発、販売する会社を起業した。彼女は社会の陰に潜み悲嘆にくれる乳房喪失者に寄り添い、社会復帰を支援した。ルースのこの活動は社会から評価された。また、彼女がマテルをとおして玩具業界に貢献したこ

とが再評価され、1985年玩具業界殿堂入りを果たした（Gerber, 2009）。1994年、マテルがバービー関連のイベントにルースに協力を求めたことから、両者の関係が復活しルースは「バービーの母親」としての地位を回復する。

## 第2項 バービーの着想

バービー製品化の端緒を開いたのはバーバラと彼女の友だちが興じたペーパー・ドール遊びだった。ルースは母親として娘にペーパー・ドールではなく立体のドールで遊ばせたいと考え、マテル副社長として学童後期の女兒はニッチな市場だと確信した。

ルースのドール構想を自叙伝や伝記から読み取ると以下の5点になる。

- (1) ドールで遊ぶ対象は学童後期の女兒とする。
- (2) ドールは大人の女性を表象する。
- (3) 着せ替えを可能にする。
- (4) 衣装着脱が容易、かつ片手で動かせる小型のドールにする。
- (5) 遊びのアリーナ（舞台）を家庭に限定せず、社会にも拡張する。

ただし、この構想を持ったドールは企画取締役会では否決された。否決理由は表面的には小型ドールの製品化は技術的に難しく、コスト高で採算が取れないということだった。しかし、ルースは、企画取締役員は彼女を除き全員が男性であり、女性のフォルムをしたドールに抵抗があったと考えた。事実、エリオットでさえも、ルースの企画したドールを子どもに買い与える保護者がいないとルースに告げている（Handler & Shannon, 1994, Gerber, 2009）。

製品化は難航したが、1956年ルース一家がヨーロッパ旅行中、スイスでノベルティ・グッズ、ビルド・リリ（*Bild Lilli*, ビルド・リリ：以降リリと表記する）に遭遇したことにより急展開する。

ルースはリリを企画取締役会に提示することにより、小型のドールの製品化が技術的に可能であることを説得し、コスト面について廉価な労働力を求め、日本で生産することを提案した。その結果、アウトソーシング先として国際貿易株式会社が選ばれた。

## 第3項 バービーのプロトタイプ：リリ

リリについて“Barbie: Her Life & Times”（BillyBoy\*, 1987）、バール人形の家博物館（Le Musée de la Maison de Poupée de Bâle）発行広報誌、“Sur le podium au fil du temps :Barbie® et la mode”や“The Fashion doll”（Peers, 2004）等に製品化に至るまでの軌跡が記されている。リリについて第2次

世界大戦後の西ドイツにおける女性の社会的地位の観点を交え、概説する。

リリはハンブルクのビルト・ツァイトゥング (Bild-Zeitung) タブロイド紙にラインハルト・ボイティエン (Reinhard Beuthien) が1952年から連載した1コマ漫画の主人公<sup>2</sup>である。

1950年代、西ドイツでは「瓦礫の女たち」の時代が終焉し、経済的な回復が見られた。しかし、女性の社会的地位は低く、その処遇が改善される兆しはなかった。その理由の一つとして女性の最終的な職業が専業主婦であると自明視され、女性の殆どが店員や事務職見習いに就いた。経済成長を背景に人手不足が生じていたにもかかわらず、男性優先の採用が慣例化している上 (桑原、2015)、西ドイツでは合法的に女性の賃金は男性より低く設定されていた (今野、1985)。

リリは事務職でありこの意味で典型的な西ドイツの女性であるが、リリには別の面があった。リリは金銭目当てに裕福な年配の男性と交際し、生活を享受している。リリは前述した西ドイツ社会を強かに生き抜く女性の姿でもあった。悲壮に描写するのではなく、その姿はユーモラスに描かれている。

図2-1では年配の男性と結婚式を挙げるのに際して「牧師様にリハーサルをキャンセルするように説得して欲しいの、だって私が『イエス』って言っても信じてもらえそうにもないわ。」図2-2では占い師に向かって「お金持ちでハンサムな男性の名前と住所を教えてください。」と依頼している。決して裕福ではないリリは合法的な範囲で自助努力により経済的な不足分を補填することによりモードの衣装の着装や外国旅行を楽しんでいる (図2-3)。

リリは人気を博し、1955年ゲー & エム・ハウサー (G and M Hausser) 社により男性対象のノベルティ・グッズ (7½インチと11¾インチの2種類) として販売された (BillyBoy\*, 1987, Peers, 2004)。西ドイツでは車のマスコットが運転手を交通事故から守ると考えられ、リリはマスコットとしてダッシュボードに飾られ、男性から人気を博した (Peers, 2004)。やがて子どもがリリに興味を示し、購入し始めた (Tosa, 1997)。この現象をPeers (2004) は大人のマスコットの子どもによる植民地化と形容しているが、それほど、リリは支持された。図2-5、2-6のようにアン・スミルナール (Ann Smyrner) 主演でリリの映画も制作された (Knack, 2004)。リリはヨーロッパ諸国や米国<sup>3</sup> (図2-4) にも輸出された (Tosa, 1997)。



図 2-1 ラインハルト・ボイティエン紙の  
1コマ漫画：年配の男性との結婚式



図 2-2 ラインハルト・ボイティエン紙の  
1コマ漫画：占い師への相談

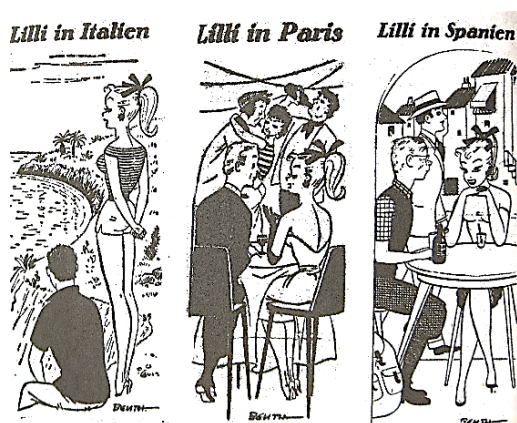


図 2-3 ラインハルト・ボイティエン紙  
の1コマ漫画：海外旅行



図 2-4 米国空軍の軍用機コックピット



図 2-5 アン・スミルナール



図 2-6 リリの映画ポスター

図 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6 [出典] Knaak. (2019). *Deutsche Modepuppen der 50 er + 60 er*



#### 第4項 リリとバービー

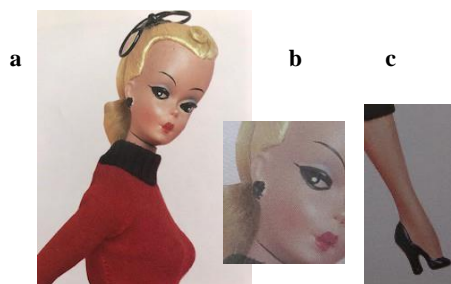


図 2-7 a, b, c リリ

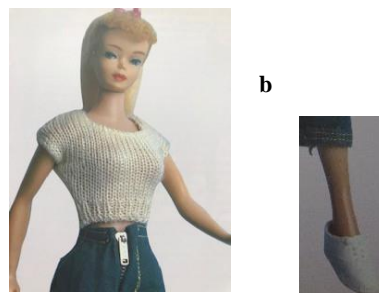


図 2-8-a, b バービー

図 2-7, 2-8 【出典】 BillyBoy\*, B. (1987). *Barbie: Her Life & Times*

本項ではリリとバービーの比較分析を行う。両者のドールは図2-7、図2-8のように類似している。ここでは、シュレシンジャー・アメリカ女性史図書館に所蔵されたルースの手書きメモ（Schlesinger Library #501, 34.1）とマテル技術開発者ライアンの設計図、“Barbie: Her Life & Times”（BillyBoy\*, 1987）、知的財産権の観点から書かれた“Barbie”（Hunter, D. & Lastowka, F. G, 2015）等を資料に相違点を明らかにする。

第1にバービーは技術面ではリリに勝っている。バービーは玩具として安全性と女兒の遊びを重視し制作された。安全面でボディを遊びに耐え得る材質に向上させた。その他、ドールを立たせるスタンドにも安全面での配慮がみられる。図2-9のようにリリのスタンドにはピン（突起物）があり、そのピンを足の裏の穴の部分にはめ込むことで立たせている。バービーも1959年発売時は同様な仕組みで販売された（図2-10）が1960年には安全上の理由から、ピンを外し、ウエスト部分をスタンドで支えて立たせるように改良された（図2-11）。



図 2-9 リリ台座 【出典】 Knaak. (2019).

*Deutsche Modepuppen der 50 er + 60 er*



図 2-10 1959 年発売バービー 足の裏

【出典】 DeWein & Ashabraner, J. (1977). *The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles*.



図 2-11 1960 年の新しいスタンド

【出典】 DeWein & Ashabraner. (1977). *The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles*.



図 2-13 着脱可能なイヤリング 筆者所有



図 2-15 リリ衣装

【出典】 Knaak. (2019). *Deutsche Modepuppen der 50 er + 60 er*



図 2-12 リリの頭部 【出典】

Knaak. (2019). *Deutsche Modepuppen der 50 er + 60 er*



図 2-14 バービーの額

【出典】 Les Arts Décoratifs. (2016). *Barbie*

女兒を対象にした玩具という視座からは、髪と付属品に工夫がみられる。ルースの手書きメモにはリリの髪はウィグ状のものを頭部に挟み込んでいる（Schlesinger Library #501, 34.1）と書かれている。つまり、リリの髪は頭部の接続部分（髪の生え際）にモヘア製の髪を挟み込み糊付けされているにすぎない（Hunter, D. & Lastowka, F. G, 2015）（図2-12）。バービーの髪は植毛

され女兒が髪のアレンジを楽しめる。リリのイヤリング、シューズは図2-7 b, cが示すようにペイントされている。帽子を装着しているリリもあるが、その帽子は頭部に接着されている (Knaak, 2019)。一方、バービーの付属品は全て着脱可能である (図28b, 図243)。子どもがドールに触れる感触についてもバービーの質感は改善されている。同様のルースのメモ書きにはリリの材質は固く、バービーの材質は柔らかい (Schlesinger Library #501, 34.1) と記されている。つまり子どもがドールに触れたとき、バービーの方が手に馴染む。

第2にバービーはティーンエージャーを、リリは妖艶な女性を表象している。両者とも1960年代流行したポニー・テイル姿であるが、リリはカールされた一束の前髪を挙げ富士額を見せ、バービーは前髪をつくり幼さを演出している (図27、2-8)。バービーは図2-14のように富士額ではなく、丸額である。富士額は“widow's peak”と英語表記するが富士額の女性は夫が早死にするとされている (Oxford English Dictionary)。そのため、マテルは富士額を避けたと考えられる。

第3に衣装の嗜好が異なる。リリは衣装丈が短く脚を露出し (図2-15)、妖艶な衣装が多い。子どもの間で人気が出ると衣装にも変化がみられる。バービーの衣装は膝丈で、ハイ・ファッションである。特に発売当初はアメリカ人が好んだパリのオート・クチュールを導入していた。ルースは衣装採用でも社会のメイン・ストリームに追随し (Handler & Shannon, 1994)、社会に迎合しようとした。

一方ドイツの女性はパリのオート・クチュールに感化されず、独自のファッション、派手で際立つ模様や色彩の生地を好んだ。リリの官能的な美と自立心を表象する衣装は注目され、リリはファッションにおいてトレンド・セッターとなった (Knaak, 2019)。

第4にバービーは玩具として女兒に将来の多様な可能性を明示し、リリはノベルティ・グッズとして男性に官能的な美を提供した。またリリは1コマ漫画をとおしてその時代に生きた女性、すなわち、男性優遇社会に生きたストリートワイズな女性を表象している。リリの生き方は不条理な社会を強かに生き抜く強い女性を提示している。つまり、ファッションや女性の生き方においてリリは先駆者であり、バービーは追随者であると言える。

ゲー & エム・ハウサー社はドイツでトイ・フェアが開催された際にバービーの存在を認知した (Weiss, 2001)。1961年になりマテルを特許侵害で訴えたが1964年特許をマテルに売却した。しかし2000年代初頭までゲー & エム・ハウサーは知的財産の侵害でマテルを訴え続けた。この間の闘争はオッペンハイマー (2009) の“Toy Monster”、ハンター (Hunter) & ラストウカ (Lastowka) (2015) の研究から詳細な情報を得ることができ。またゲー & エム・ハウサー社がマテルとの闘争に敗れたかについて、アーサー・ワイス (Arthur Weiss) (2001) が“A brief guide to competitive intelligence: how to gather and use information on competitors”の中で分析している。ニュルンベルクの玩具美術館のウェブサイトにもリリの歴史とバービーとの関係が記されている。

## 第4節 第2次ドール・リフォーム

### 第1項 バービーの教育的役割

バービーの出現は従来のドールが担った役割を刷新した。しかし第2次ドール・リフォームとみなす要因は教育的役割の変化だけではなく、ルースが構想したドールの新規性にもある。つまり第2次ドール・リフォームは教育的役割の変化だけではなく、第2節第2項に述べた5点の新規性を内包する；

- (1) ドールで遊ぶ対象は学童後期の女兒とする。この対象には適切な玩具が提供されていなかった。
- (2) 女性のフォルムを有している。ベビー・ドールと異なりドールに設定された年齢はプレイヤーより年上である。
- (3) ファッション・ドールである（ペーパー・ドールと同様な着せ替えが可能）。
- (4) ドール・サイズが小型化している（ベビー・ドールのように女兒が抱きかかえることを想定していない。着せ替え易く、動かしやすいサイズになっている）。
- (5) 表象遊びのアリーナが拡張している（家庭から社会全般を包含）。

ルースはバーバラたちがペーパー・ドールで働く女性の表象遊びをしている様子を観察したことから、以上の5点の要素を持つドールを製品化した。(5) から分かるように、製品化当初に、ルースには既にキャリア教育という発想があった。一方、着装教育は市場戦略から付加されたものである。まず、着装教育が付加された過程を概説し、着装教育の効果を文献から検証し、キャリア教育について考察する。

ルースはバービーの製品化にあたり、取締役委員会における技術面と費用面での否決理由を第2節第2項のとおり対応した。真の否決理由は女性フォルムを表象するドールへの抵抗であり、その抵抗緩和もしくは払拭することがルースにとって喫緊の課題であった。そこで心理学者、アーネスト・ディクター（Ernest Dichter, 1907-1991）に助言を求めた。彼の調査によると女兒は女性のフォルムのドールに興味を示したが、保護者の抵抗は強かった。そこでディクターはバービーによる教育的効果を宣伝するように提案した。ファッション・ドールであることから、ルースはバービー・プレイが女兒の着装規範意識を向上させるとアピールした（Handler & Shannon, 1994, Oppenheimer, 2009, Gerber, 2009）。つまり市場戦略として、着装教育という役割がバービーに付加された。

着装教育促進のためにバービーは実在する人物として女兒の憧れになることが必須だった。そこで、バービーのフル・ネームはバーバラ・ミリセント・ロバーツ（Barbara Millicent Roberts）、ウィスコンシン州出身のティーンエージャーのモデルとして設定された。以上のプロフィールを持ったバービーがテレビ・コマーシャルに登場した（Gerber, 2009）。モデルというアルバイトのために、バービーは様々なキャリアを表象する衣装やTPO（イベントや

儀式等)の衣装を纏うことができた。

女兒が遊ぶうえで、バービーに自分自身を投影し易くするためにルースは当時の米国社会が好む女性像にバービーを近似させながらも、美しすぎず、ドールとしての個性を主張しないように配慮した (Handler & Shannon, 1994)。

次にキャリア教育について検討する。1900年から1950年代まで、男女の遊びは分離され、玩具も男子対象のもの、女子対象のものがあつた。男児には科学や技術関連の玩具が豊富に取り揃えられ、男児は玩具をとおして様々な職業を疑似体験できた (Chudacoff, 2007)。将来の職業を玩具をとおして子どもに紹介することが玩具の存在意義でもあつた。当時、女性の職業は専業主婦とみなされていたので、女兒にはベビー・ドールとままごとセットしかなく、育児や家事の疑似体験しかできない (Handler & Shannon, 1994)。そこでルースはバービーを媒介に、家庭以外にも女性の役割、職業を提示したいと考えた。

バービーは職業を体現することにより、“You can be anything” (「何にだってなれる」) というメッセージを女兒に送り続けている。1960年 *Busy Gal #981* (服飾デザイナー)、1961年 *Registered Nurse #991* (正看護師)、*American Airlines Stewardess #984* (フライト・アテンダント)、1965年 *Miss Astronaut #164* (女性宇宙飛行士) 等にバービーは扮し、職業を女兒に示した。宇宙飛行士以外は当時の女性が主に従事していた職業に過ぎず、1990年以降になり消防士、軍隊など男女の垣根を超えた多様性ある職種が紹介される。ここにもバービーのドールとしての追随性が窺える。ルースは断片的に社会のメインストリームを読み取り、それをバービーに具現させたに過ぎない (Handler & Shannon, 1994)。従って女性は家事に専念するべきだという声が高まれば家庭的な面をバービーは体現し女性はキャリアを持つべきだという風潮が強まればバービーは職業を具象した。バービーを媒介に、ルースは女兒に将来の可能性を提示したが、社会に対峙してまで女性の社会的地位を向上させる強い意志や考えはなかった。事実、当時、彼女は幼少時代に設定した目標に向かい、自分自身が立身出世することに必死だった。不正財務報告のためマテルを解任されるまで、彼女は女性帰属意識もなく、女性のための社会変革にも興味を示すことがなかった (Handler & Shannon, 1994, Gerber, 2009, Schlesinger Library #501 34.1)。

第1次ドール・リフォームにより女兒は母親役を演じて年下に設定されたベビー・ドールの世話をし、女性としての予備教育を受けた。バービーの出現により、女兒は自分よりも年上のドールを手に入れ、表象遊びでは女性の世界を空想する。女兒はアリーナに応じて身だしなみを整え、アリーナにおける役を演じるにより着装規範とキャリアについて学ぶ。冒頭に掲げた5点の新規性とバービーが担った教育的役割を統合し、この現象を第2次ドール・リフォームとみなす。

## 第2項 バービーを受け入れた米国社会

バービーが米国社会に受容されたのは経済の豊かさ、テレビの普及、女性の社会進出の進展が関係している。

米国では第2次世界大戦後、オープンやテレビ、オープンカー（convertible）等の贅沢品を中流階級の家庭が購買可能になった（Stone, 2010）。保護者は子どもが欲しがるものを買って与えることを享受し、祖父母が玩具を与え、孫を甘やかす風潮が始まった。婚外子や離婚が増加し、子どもの孤独な時間が増え、保護者は罪悪感から玩具を買って与えるようになった（Chudacoff, 2007）。

テレビの時代到来もバービーの普及に加担した。マテルは当時最高の視聴率を誇っていたディズニー番組「ミッキーマウス・クラブ」（“Mickey Mouse Club”, 1955-1996）のスポンサーだった。玩具メーカーとして初めて全国ネットワークで1年を通じて商品を宣伝した。この結果、玩具は季節商品から常時店頭で販売される商品となった（Handler & Shannon, 1994）。その結果、玩具メーカーは工場を1年中稼働可能となり経営状況が好転した。テレビで玩具商品が宣伝されなかった時代、店員が直接顧客に商品を紹介し、顧客は勧められた玩具を購入していた。テレビの宣伝が始まると顧客が商品知識を得て、主体的に玩具を選択した。そればかりか、子どもが宣伝を見て、気に入った玩具を保護者にねだるようになった。折しもベビー・ブームが到来し、子どもを対象とする玩具市場には潜在的成長力があつた。バービーやその関連商品が当番組で宣伝されると、バービーに魅了された女兒の願いは前述の社会状況から保護者や祖父母により叶えられた。母親や祖母がバービーを率先し女兒に買い与え一緒に遊び始める家庭もあれば、バービーのフォルムを容認できず、購入を拒否する保護者もいた。バービーを文化的観点から研究したロジャーズ（1999）はクリスチンの家庭について言及している。保護者にとって、バービーを女兒に購入することは男児に武器の玩具を購入するときと同じ罪悪感が伴った。彼らはバービー・プレイが女兒に快楽や物欲を植え付けると懸念した。保護者と女兒のバービーをめぐる闘争が長期に及ぶ家庭もあつた。

サタデイ・イーヴニング誌によると年間家計所得中央値が5,660<sup>4</sup>ドル（合衆国国勢調査、1965）だった1964年にバービー本体は3ドル、販売されていたベイシックな衣装数は54着、1.25ドルから4ドルの価格帯で、全米25,000店で販売された。バービー衣装は家計支出の主な品目となり、衣装購入のために残業する父親の数は測り知れない（Zinsser, 1964）と記事には書かれている。バービー1体は現在の貨幣価値に換算すると27ドルとなる。バービーを購入できる家庭は限定的だったと言える。

## 第5節 ファッション・ドールとしてのバービー

### 第1項 シャーロット・ジョンソン (Charlotte Johnson)

第2次ドール・リフォームのもう1人のアクター、シャーロット・ジョンソンについて概説する。ルースはバービーを着装教育やキャリア教育のツールとするためにデザイナーでありシュイナード美術専門学校 (Chouinard Art Institute<sup>5</sup>) の教員でもあるジョンソンをマテルに招く。ジョンソンは1957年から1980年までバービー衣装のデザイン責任者を勤めた。バービーに関する文献には必ずジョンソンの名前が登場するが、管見ではジョンソンについての研究はない。

彼女は1年ほど<sup>6</sup>日本に滞在し、国際貿易株式会社のバービー担当者田中と衣装制作アシスタントの宮塚と一緒にバービーの最初の22着をデザインした。その宮塚 (2011) の著した「バービーと私―着せ替えドレスを作り続けた半生記」の中にジョンソンの仕事に対する姿勢や衣装制作過程の記録がある。田中や宮塚 (2011) は「完璧」をジョンソンがいつも目指したと記している。その他オッペンハイマー (2009) の“Toy Monster”、ロード (Lord, 2004) の“Forever Barbie”、ジョンソンと17年間働いた経験を持つ衣装をデザイナーのキャロル・スペンサー (Carol Spencer, 1923-) (2019) が著した“Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America’s Favorite Doll and the Incredible Woman Behind Them”に僅かなジョンソンについての記述があり、彼女の真面目な人柄とバービー衣装への探求心<sup>7</sup>が分かる。

蒐集家でありバービー史を研究しているブラッドリー・ジャスティス (Bradley Justice, Personal Communication, March 2, 2020) がジョンソンについて調査している。彼によれば、ジョンソンはネブラスカ州オマハで誕生し、幼い頃から美術や音楽の才能を発揮していた。高校を首席で卒業し、奨学金を得て、ウォルト・ディズニー (Walt Disney, 1901-1966) やロバート・モリス (Robert Morris, 1931-2018) を輩出したカンザス・シティ・アート・インスティテュート (The Kansas City Art Institute) を卒業した。ニューヨークやロサンジェルスでデザイナーとして活躍した後、シュイナード・アート・インスティテュート (Chouinard Art Institute) で教員をしているときに、マテルに誘われバービーの衣装デザイナーとなる。1980年アルツハイマー型認知症のためマテルを退職した (Spencer, 2019)。

### 第2項 バービーの魅力

1959年から1979年まで制作された衣装の資料をマテルのウェブサイトを提供した蒐集家のサラ・イームズ (Sarah Eames) は幼いころ、バービーの衣装と付属品の完璧な造りに心を奪われたと言う (Sarah Eames, Personal Communication, March 13, 2020)。蒐集家のジャスティス

(Bradley Justice, Personal Communication, March 2, 2020) も同様の理由を挙げている。完璧な造りとはオーセンティシティと精巧さにある。ジョンソンの衣装制作やその付属品は細部にまで拘りがある。ロージャーズ (Rogers, 1999) やフェミニズムやLGBTQの観点からバービーを研究しているベイツカレッジ教授ランド (1995) はバービーの華やかさが女兒を魅了したと述べている。これはジョンソンがパリのオート・クチュールをバービーに具象するだけではなく、バービーをさらに美しく見せるために彼女のデザイン力を駆使し審美性を追求した結果である。

本項ではバービー・プレイヤーが魅了されたバービー衣装のオーセンティシティと精巧さについて分析する。

第1に材料の選択に妥協がないことが挙げられる。ジョンソンが渡日したのはルースと衣装のコンセプトの打ち合わせを重ねている段階で、米国では小型ドールに相応しい柄物の生地を入手できないことが判明したからである。その結果、ジョンソンが生地をはじめとする材料をアウトソーシング先で調達することとなり、渡日に至った (Handler & Shannon, 1994)。

ジョンソンは上質の生地を求め、ドール用生地の質感を重視し織り糸数にも拘ったという。日本人形用の金糸生地はこの意味では好都合であり、*Evening Splendor #961* (図2-16) に使用されている。1959年に発表された数点の衣装に付けられたファーは全て本物である。(宮塚、2011)。

第2に全てが精巧に造られている。ここでは2例を挙げて説明する。*Roman Holiday #968* (図2-17) の付属品には黒い縁取りのサングラス、イヤリング、一粒のパール付きネックレス、黒いオープン・トー・シューズ、ストロー製の赤いトーク・ハット、白のクラッチバッグ、バッグの中にはコンパクト、ハンカチ、櫛が入っている。コンパクトは真鍮製で半径 $\frac{3}{8}$ インチ (0.9 cm) に過ぎないが蝶番があり開閉可能である。中には鏡がはめられ、小さなピンク色のパフが入っている。コンパクトの表面にはBという文字が彫られている。衣装は赤と白の縦縞の畝織の生地で作ったコート、白いベルト付きのウエスト切り替えワンピース (ウエストから上部分はコートの共布が横縞に使われ下部分は紺色のタイトスカート) の前身頃には5つの金色のボタンが付けられている。*Picnic Set #967* (図2-18) は赤と白のギンガムチェックのボディシャツ、ドール使用のために特別に誂えたYKKファスナ付のデニム製クラムディガー・パンツ、籐製の籠と釣り竿、エンジェルフィッシュ、フェラガモ (Ferragamo) 制作で有名なコルク底のウェッジ・シューズを再現した。シューズのソールは赤でシャツや麦わら帽子と色を合わせた。帽子のトップにはピンクの花、サイドには花と小さなカエルがつけられ、バレンシアガの*Calst* (1955年) を彷彿させる。また、この時期に制作された衣装には *Barbie®/TM ©BY MATTEL* (図2-19) というラベルが付けられ人間の服同様に扱われている。

このように細部までオーセンティシティを再現し美を表現したことによりバービー・プレイヤーはバービーの衣装や付属品に魅せられたと言える。蒐集家のボブ・ヤング (Bob Young)



は9歳のときにバービーを見た際、「とにかくリアルに見え（“So real!”）、心を奪われた。」  
 という（Personal Communication, Bob Young, Dec.23, 2020）。



図 2-16 Evening Splendor #961

【出典】 Eames, S. Sarah. (2006). *Barbie Fashion : 1959-1967*



図 2-17 Roman Holiday #968 【出典】 Eames, S. Sarah. (2006). *Barbie Fashion : 1959-1967*



図 2-18 Picnic Set #967

【出典】 Eames, S. Sarah. (2006). *Barbie Fashion : 1959-1967*



図 2-19 マテルのラベル  
 藤田睦子提供、  
 1960 年代バービー衣装

### 第3項 ジョンソンによる女性美の表象

バービーのフォルムについてアカデミアではフェミニズムや摂食障害の観点から議論されているが、この種の研究ではバービーがファッション・ドールである点を捨象している。

バービーは高さ11½インチであり胸囲 5¼インチ、胴囲3インチ、腰囲4¾インチである。人間の女性に換算すると胸囲37インチ、胴囲21インチ、ヒップ32インチとなる。ノートン（1996）によれば、バービーの体型を持つ人間は10万人に1人以下である。バービーは豊満な胸を持つと一般的に考えられているが極端に細い胴囲が胸を誇張し豊かに見えるにすぎない（Norton et al. 1996）。しかし胴囲の細さには理由がある。ウィリアム・カレッジ美術史教授、オカマン

(Ockaman, 1999) は衣装の縫製上、胴囲部分には4枚布地が重なるので胴衣を細くしないと布地の厚みで胴囲が腰囲より太くなると指摘している。つまり、衣装を纏った姿の美が求められるので胴囲の細さはファッション・ドールの宿命である(石渡、2019)。

例えば、1959年発売の *Sweater Girl #976* (図2-20) はオレンジ色ウール・アンサンブルに巻きスカートのセットアップである。巻きスカートは前身ごろにさらに一枚の布地が重なるので胴囲の厚みが増す。そこに手編み感覚のオレンジ色のトップスを着せ、美しく見せるには細い胴囲が必須である。ジョンソンは胴囲の細さに頼ることなくデザインでも工夫している。1960年発売の *Busy Gal #981* (図2-21) はコットン・ブラウスとスーツである。スカートにはベルトが付き、ジャケット丈は胴囲にかかる。胴囲に重なる生地が多い。ブラウスがスカートの下で弛み腹部が膨らむのを防ぐためボディ・ブラウスにしている(石渡、2021)。

このようなフォルムとデザイン上の工夫が着装したバービーに完璧な美を表出した。



図 2-20 *Sweater Girl #976* 【出典】 Eames, S. Sarah. (2006). *Barbie Fashion : 1959-1967*



図 2-21 *Busy Gal #981* 【出典】 Eames, S. Sarah. (2006). *Barbie Fashion : 1959-1967*

## 第6節 バービーの教育的意義

### 第1項 着装教育

ジョンソンは1960年代バービー衣装にパリのオート・クチュールを導入し、1960年代後半から1980年代には英国発祥のファッション、モッズや米国社会や米国ファッションをバービーに体现させた。後者については第4章第2節第2項に後述する。

ジョンソンはシャネル (Gabrielle Chanel, 1883-1971)、ディオール (Christian Dior, 1905-1957)、バレンシアガ (Cristóbal Balenciaga Eizaguirre, 1895-1972)、サン・ローラン (Yves Saint Laurent, 1936-2008) に影響を受けている。彼らの要素とバービーとの関連性をメトロポリタン美術館所蔵のオート・クチュール・コレクションと比較し、概括する。

1926年シャネルは庶民の衣服に使われるジャージを優雅に仕立て、貧しさと豪華さの表裏一体を象徴し成功をおさめた(図2-22)。1939年ファッション界から退き1953年カムバックシツ

ードスーツを手掛ける。これが女性たちのステイタスシンボルとなった。ジョンソンはこのスーツの要素をバービー衣装に取り入れた。

ディオールが1946年に発表した*Bar*スーツ<sup>8</sup>は、第2次世界大戦直後、物資不足の最中、パリのオート・クチュールの復活を世界に示した（図2-23）。1962年のバービー衣装、*After Five* #934（図2-24）はディオール制作のドレスに着想を得た（BillyBoy\*,1987）。

サン・ローランはモンドリアン（Piet Mondrian）のコンポジションを高度な技術でサックドレスに再現した*Mondrian Day Dress*（図2-25）で注目を集めた<sup>9</sup>（Martin & Koda,1995）他、1970年代、既製服が一般化しオート・クチュールが斜陽の時代に入るとオート・クチュールを復活させるため、最も高級な材質を使った*Evening Ensemble*を披露した（図2-26）。サン・ローランはバービー・ファンでもあり衣装を提供している。

バレンシアガも絵画の影響を受け「印象派」を具象した作品（図2-27）を発表している（Martin & Koda,1995）。バービーの衣装、*Solo on The Spotlights* #982（図2-28）は1951年バレンシアガ発表のサイレン・スタイルのドレスを取り入れている（Tosa, 1997）。

ジョンソンはオート・クチュール界で活躍したシャネル、ディオール、サン・ローランやバレンシアガのデザイナーを好み、ハイ・ファッションをバービーに具現した。彼女は洗練された衣装の美を女兒に提示するだけでなく、着装教育に以下の点で資した。

第1にパリのオート・クチュールを模倣し衣装に、*Suburban Shopper*, *Winter Holiday*, *Ballerina*, *Senior Prom* 等のタイトルをつけた。このタイトルによりTPOに応じた着装があることを女兒に教えた。第2に衣装と付属品のセット販売によりカクテル・ドレスには手袋と帽子が必須である等の着装規範を示した。第3に衣装に関する理想的なカラー・スキームも教示した。*Picnic Set* #967（図2-18）では赤色の使い方、*Evening Splendor* #961（図2-16）ではターコイズ色をバッグとコート裏地と合わせている。第4に女兒は手持ちのバービー衣装セットを自由に組み合わせ、コーディネートを学べる。例えば、*Picnic Set 967* のジーンズを*Roman Holiday* #968 のコートと組み合わせることにより色、素材、質感を実際に目で確かめ、触れるという実験が可能である。この組み合わせを適切と判断すれば、これを着装するTPOを考え、遊びながら着装規範やファッションにおける美の表現スキルを自主的に実験し学ぶことが可能である（石渡、2021）。

子どもはバービーに憧れ、着せ替え遊びをとおして、着装規範意識を向上させた。これについて、保護者からルースに礼状が寄せられている（Handler & Shannon, 1994）。ロージャーズ（1999）が行った中学生から60代の女性（バービーと遊んだ経験者、母親等も含む）対象の聞き取り調査の結果からも着装規範意識の向上が読み取れる。ロジャーズ<sup>10</sup>の調査ではバービーと遊んだ経験のある者にとって、バービーは魅力的であり憧れだった。彼女たちはバービーを指標に女性美を比較した。



图 2-22 Chanel [出典] Martin & Koda. (1995). Haute Couture.



图 2-23 Dior “Bar Suit” 出典] Martin & Koda. (1995). Haute Couture.



图 2-24 After Five #934 [出典] Eames, S. Sarah. (2006). *Barbie Fashion : 1959-1967*

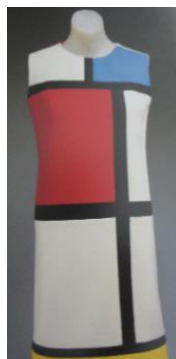


图 2-25 Yves Saint Laurant “Mondrian” [出典] Martin & Koda. (1995). Haute Couture.



图 2-26 Yves Saint Laurent “Evening” [出典] Martin & Koda. (1995). Haute Couture.

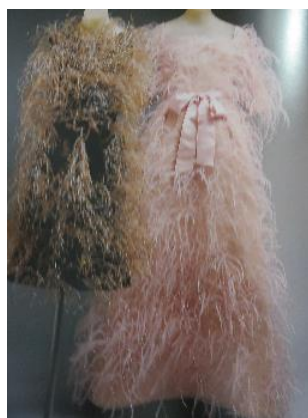


图 2-27 Balenciaga “Evening gown” [出典] Martin & Koda. (1995). Haute Couture.



图 2-28 Solo on The Spotlights #982 筆者所有

## 第2項 キャリア教育

マテルの調査によると女兒はバービーによって紹介されたキャリアよりも着せ替えや髪のアレンジに関心があった（Rogers, 1999）。バービー遊びが美術や服飾関係のキャリアに繋がった事例はロジャーズばかりではなく他の文献でも紹介されている。また筆者も聞き取り調査から数例確認している。これについては第4章6節で後述する。バービーはベビー・シッター、教育実習生、チアリーダー、プロム、フライト・アテンダント等の衣装により、ティーンエージャー、大学生そして大人のキャリア生活を表象し女兒に示したが、このようなバービーによるキャリアの具現に触発され、キャリアを選択したという事実は先行研究では確認できなかった。

筆者の行った日本人を対象とする聞き取り調査では高校や大学への進学に動機づけられた子どももいれば仕事に興味を持った子どももいた。*Pan American Airways Stewardess #984*を見て、フライト・アテンダントに憧れその衣装を欲しいと思ったという回答が3例あった。ただしこの衣装に触発されただけではなく他の要因も伴っている。1例のみがその憧れを実現させた。またバービーの米国のティーンエージャー、大学生の生活の表象により米国文化に憧れ英語を学んだ事例もみられた。

インターネット検索ができる現代とは異なり、米国社会において女兒の将来の可能性、すなわちバービーによる女性の社会的役割の可視化は女兒が生育環境から集積した知識を更新する機会であったと言える。

米国では1840年代に確立された男性は家族の長、稼ぎ手、女性は家庭を守るという社会の枠組み（大辻、1994）が1930年代以降崩れ、女性労働人口が逡増した（図2-29）。その原因は第1に世界恐慌のため就職口が減少し、若者が居場所を求め高校に進学し、教員需要が高まった。第2に19世紀後半以降20世紀前半まで、女性の専門職と言えは教師や看護師<sup>11</sup>に限られていたが、タイプライター普及によりホワイトカラー職が創出され、確かな英語力を持つ中産階級の白人女性の需要が高まった。ホワイトカラー職は移民や黒人女性が就く洗濯婦や家庭内使用人と異なり、自尊心を保つことができる（大辻、1994）。そこで中産階級の女性が経済的自立を求め労働に参入し始め図2-30のように女性労働者が増加し始めた<sup>12</sup>。

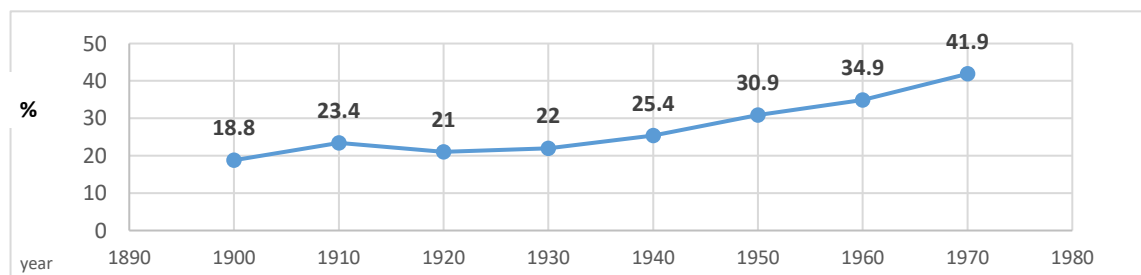


図2-29女性人口<sup>13</sup>に対する労働人口の比率

（出典：Series D 11-25（US Department of Commerce, 1975）筆者作成）



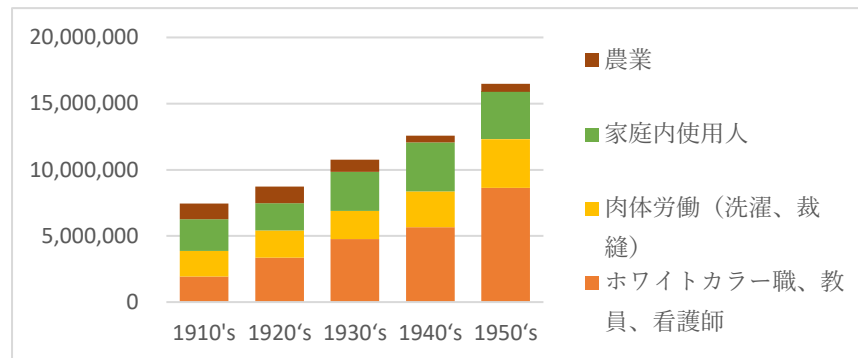


図 2-30 女性職業別従事者 Historical statistics of the United States, colonial times to 1970 から筆者作

第2次世界大戦時下、男性が戦場に赴き、女性が労働力不足を補うため労働市場に動員された。しかし戦後、男性が労働力の中核に復帰すると女性は家庭に戻った。

1950年代には既婚女性労働人口は全既婚女性の23.8%（6歳から17歳の子どもを持つ既婚女性の28.3%、6歳以下の子どもを持つ既婚女性の11.9%）にすぎない（US Bureau of the Census, 1975）。当時、女性が描いた将来は良い結婚相手を見つけ専業主婦になることだった（Stone, 2010）。その一方、専業主婦という将来に不満を持つ若い女性が登場し始めた時代でもあった（Stone, 2010）。マイヤーウィッツ（1993）は1946年から1958年に発行された月刊大衆雑誌を分析し、社会には女性の伝統的役割意識と社会進出意識が混在したことを明らかにした。しかし当時普及し始めたテレビ番組は家庭を守る母親を理想の家庭として描かれた（Podnieks, E, 2016, Stone, 2010）。テレビ購入世帯の3分の2に12歳以下の子どもがいた（Gerber, 2009）。テレビは子どもにとって身近な存在であり社会への窓口だった。この時代テレビが見せない女性の生き方を表象したバービーのキャリア・シリーズはこの意味で有益な情報源になったと言える。マテル（1962）ではこのキャリアをさらに詳しく紹介するためにデル・コミックスからバービーを様主人公にした漫画を発行している。漫画の中でバービーは様々な職業に就き仕事の内容を説明している。そして必ず、どのストーリーにおいてもバービーの仕事に問題が発生するが、その問題をバービーが冷静に解決する。読者は職業の種類や内容、またその職業に必要な資質を漫画から知ることができる。ただし、バービーは社会進出を奨励したのではなく、1959年 *Barbie-Q Outfit #962*（バーベキュー）、1963年 *Baby-Sits #953*（ティーンエイジャーのアルバイト、ベビー・シッター）等の家事や育児等の伝統的女性の役割も包含している。これはルースの断片的な社会動向の洞察力の結果によりもたらされた。これについては次章で議論する。

## 第7節 海外におけるバービーの受容

バービーが米国社会の社会経済的背景から受容された過程を第3節第2項で考察した。前述した社会経済的要素なしにはバービーの受容はなかった。米国ではファッション・ドール、バー

ビーの人気に続こうと他の玩具会社が後続商品を発売した。

1960年代、バービーは海外にも進出したが、バービーを受け入れた国もあれば、バービーが浸透しなかった国もある。バービーの受容には前述した社会経済的要素に加え、文化的要素が鍵となる。女性美の概念は文化圏により異なる上、バービーの衣装についての解釈や許容も文化圏により異なる。例えば、バービーはフランスに1963年に進出したが、フランスでは受け入れられなかった。当時のフランスは経済的事情から子どもの衣服は母親の手製によるものが殆どであり、バービーの衣装は高価すぎるとみなされた。また、バービーのフェイスやフォルムは軽薄さの具象であると保護者から批判された（Les Arts Décoratifs, 2016）。バービーのフェイスやフォルムは「可愛さ」を好む日本文化では受け入れ難かった。神野（2014）は1950年代後半から1960年代に創刊された『リボン』や『少女フレンド』の少女漫画雑誌が日本の少女のイメージを視覚的に再編したと述べ、戦後少女のイメージが清楚で美しいというものから可愛いに推移する過程を言説している。

そこでマテルはフランス仕様のバービー（図2-31）、日本仕様のバービー（図2-32）を販売している。1967年日本では『リボン』に漫画を連載していた牧美也子の少女のイメージをもとにリカちゃんが発売され、リカちゃんが日本のドール市場では主力商品となった。結局日本ではバービーの表象する女性像がリカちゃんほど支持されなかった。時間の経過とともに国別仕様のバービーは姿を消している。

宗教上の理由からバービーが拒絶されることもある。イランで1996年、サウジアラビアで2003年、バービーを禁止している。しかしバービーの代用品としてフッラ（Fulla）と呼ばれるドールが販売され、人気を呼んでいる。フッラの発売前では、政府がバービーを禁止したにもかかわらず秘密裏にバービーが販売されていた（Les Arts Décoratifs, 2016）。

バービーは現在、グローバルに浸透し、2020年度米国を除く海外でのバービー関連の総取引高は645,900,000ドルである（Mattel, 2020）。



図 2-31 フランス仕様のバービー、Sorbonne  
#1769 [出典] 茅野、たいら & 関口（2009）  
バービー・ファッション 50 年史



図 2-32 日本仕様のバービー  
[出典] ブティック社（1989）バービー  
ブティック(MU 所蔵)

## 第8節 本章のまとめ

本節ではMI理論の観点から考察し、これを本章のまとめとする。

MI理論を教育に実践する上でハワード・ガードナーは複数のエントリー・ポイントの設置を推奨している。

第2章では主に1960年代の米国社会に重点を置いて考察を展開したが、この時代におけるバービーが提供したエントリー・ポイントは以下の3点である。これらのエントリー・ポイントからバービー・プレイヤーになったものは子ども、マスメディア関係者、そして研究者がいる。

彼らの殆どが美的エントリー・ポイントからバービーにアクセスしている。これはバービーの容貌に1950年代米国社会が支持した官能的な女性美を反映させたからである。子どももこの審美性を理解し、美的エントリー・ポイントからバービー・プレイに入った。子どもにとってのエントリー・ポイントはもう1つある。バービーの着せ替えを伴う表象遊びが実地体験的エントリー・ポイントとして機能している。マスメディア、研究者は実存主義的エントリー・ポイントからバービーにアクセスしたと考えられる。

まず、子どものエントリー・ポイントについて検討する。

バービーの担った教育上の目的は2点あった。バービーの魅力は本章第4節第2項に述べたように衣装の精巧さとオーセンティシティ、リアルさにある。衣装を装着した姿を美しく見せるためにバービーのフォルムは計算され製造されている。この美を理解した子どもが美的エントリー・ポイントからバービー・プレイに参入したと考えられる。

バービーは衣装の着せ替えをしながら表象遊びをすることにより、着装規範意識を向上させることができることを本章第5節第1項で検討した。この教育の提供のためにバービーには様々な場面を想定した衣装が用意された。各衣装にはその場面が分かるようにタイトルをつけ、TPOに応じた衣装があることを示した。TPOを考え、着替えさせることにより表象遊びをすることができるようになっている。このような衣装の設定が実地体験的エントリー・ポイントである。また、異なる品番の衣装や付属品を組み合わせる遊ぶこともある。その際に子どもは実際の質感や色を目で確かめ、肌で触れ確認できる。このような衣装の組み合わせを実験的にすることも実地体験的エントリー・ポイントからのアクセスである。

東京のデパート等でバービーが販売されて間もない1964年、勤労者世帯1か月の実収入は平均52,864円（勤め先収入、48,799円、内職等4,065円）（総務省統計局）、大卒国家公務員上級（甲）の初任給は19,100円（人事院）である。この時代、確かにバービー（衣装付き）1体900円から1,500円、衣装セット500円から800円は高価であった。子どもたちの中には衣装を組み合わせながら着せ替えを楽しめるようにワンピースやドレスを避け上下別になっている衣装を選ぶ他、購入した衣装に合う衣装や付属品を母親や自分で制作した<sup>14</sup>。少ない衣装を実験的にバービーに試着させ、新しい衣装の組み合わせを創出した。まさしく実地体験的エントリー・ポイントから、着装意識を醸成させたとと言える。

実際にバービーに衣装を装着させ、職業に従事する大人の女性役を演じながら、表象遊びをすることにより、子どもは各自の経験知を駆使し、職業の疑似体験をしたことだろう。バービ



一のキャリア・シリーズから直接の影響はなかったと前述したが、この疑似体験で家庭内外における自分自身の将来の姿を女兒が俯瞰できたことは重要である。

ただし、審美的エントリー・ポイントからバービーに興味関心を持ち遊びたいと思った女兒全員がバービーを買ってもらうことができたわけではない。経済的理由からバービーを購入してもらえない子どももいたし、バービーが母親や父親に実存主義的エントリー・ポイントを開き、バービーの女性性に疑問を持たせた。その結果、彼らはバービーが表象する女性像を嫌厭し、バービーから子どもを遠ざけたからである。

次に研究者やマスメディアのエントリー・ポイントについて述べる。

第1章の先行研究で言及したようにバービーのユビキタス性から研究者はバービーを無視することができなかった。発売当初からマスメディアやアカデミアがフェミニズム、物質主義、人種差別、摂食障害、著作権、コンシューマリズム等の観点からバービーを議論している。つまり、バービーが実存主義的エントリー・ポイントとなり、彼らはそれぞれの専門領域におけるテーマを得たと言える。

以上、バービー・プレイヤーと彼らがアクセスした3点のエントリー・ポイントを特定した。MI理論により、このエントリー・ポイントから参入したプレイヤーがプレイをとおしてどの知能を起動し学びを達成したかについては次章から終章にかけて考察する。

## 参考文献

- BillyBoy\*. (1987). *Barbie: Her Life & Times: and the New Theater of Fashion with Dolls, Documents & Designs from the BillyBoy\* Collection*. Crown Trade Paperbacks.
- Chudacoff, H. P. (2007). *Children at play: An American history*. New York: NYU Press.
- DeWein, S. S. J. & Ashabraner, J. (1977). *The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles*. Collector Books.
- Eames, S. Sarah. (1990). *Barbie Fashion: 1959-1967 (Vol. 1)*. Collector Books.
- Gerber, R. (2009). *Barbie and Ruth: The story of the world's most famous doll and the woman who created her*. New York, NY: Collins Business.
- Gerber, R. (2019). *Barbie Forever: Her Inspiration, History, and Legacy* (Official 60th Anniversary Collection). Washington: Epic Ink
- Handler, R. & Shannon, J. (1994). *Dream Doll: The Ruth Handler Story*. Longmeadow Press.
- Hunter, D. & Lastowka, F. G. (2015). Barbie. *Tul. J. Tech. & Intell. Prop.*, 18, 133.
- Le Musée de la Maison de Poupée de Bâle présente Sur le podium au fil du temps: Barbie® et la mode
- Lord, M. G. (2004). *Forever Barbie: The unauthorized biography of a real doll*. Bloomsbury Publishing USA.
- Martin, R. H. & Koda, H. (1995). Haute Couture:[exhibition held at] The Metropolitan Museum of Art, New York,[December 7, 1995-March 24, 1996]. Metropolitan Museum of Art.
- Mattel. (1962) *Barbie and Ken*. Dell Comics.
- Meyerowitz, J. (1993). Beyond the feminine mystique: A reassessment of postwar mass culture, 1946-1958. *The Journal of American History*, 79(4), 1455-1482.
- Norton, K. I., Olds, T. S., Olive, S. & Dank, S. (1996). Ken and Barbie at life size. *Sex roles*, 34(3-4), 287-294.
- Ockaman, C. (1999). Barbie Meets Bourguereau. In McDonough, Y. Z. (Ed.). (1999). *The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty*. Simon and Schuster.
- Oppenheimer, J. (2009). *Toy monster: The big, bad world of Mattel*. John Wiley & Sons.
- Peers, J. (2004). *The fashion doll: from Béb  Jumeau to Barbie*. Berg.
- Podnieks, E. (Ed.). (2016). *Pops in Pop Culture: Fatherhood, Masculinity, and the New Man*. New York: Palgrave Macmillan.
- Rand, E. (1995). *Barbie's queer accessories*. Duke University Press.
- Rogers, M. F. (1999). *Barbie culture*. Sage.
- Smithsonian Museum. (n.d.). Cosmetics and Personal Care Products in the Medicine and Science Collections, Make-up. Retrieved on Dec. 20, 2020 from <https://www.si.edu/spotlight/health-hygiene-and-beauty/make-up#ogmt-edan-search-results>
- Spencer, C. (2019). *Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America's*

- Favorite Doll and the Incredible Woman Behind Them*. HarperCollins.
- Stone, T. L. (2010). *The Good, the Bad, and the Barbie: A Doll's History and Her Impact on Us*. Penguin Group.
- Tosa, M. (1998). *Barbie: four decades of fashion, fantasy, and fun*. Harry N Abrams Inc.
- U.S. Department of Commerce, Bureau of Census. (1965). 1960 Census: Population, Supplementary Reports: Per Capita and Median Family Income in 1959, for States, Standard Metropolitan Areas, and Counties
- Zinsser, W. K. (1964). Barbie Is a Million Dollar Doll. *Saturday Evening Post*, 12, 72-73.
- 石渡圭子. (2019) 未来に残る知能育成玩具—バービーの MI 理論的意義—日本人形玩具学会会誌 Vo.30. p.100-p.109
- 石渡圭子. (2021). バービー・ドールの教育的意義に関する考察: ドールがもたらす教育的メッセージの変化: 第2次ドール・リフォーム. 学校教育学研究論集= Journal of Educational Research, (43), 43-54.
- 桑原ヒサ子. (2015). ドイツ人女性の戦後: 「零時」からの出発(第2次世界大戦下の大衆メディアにおけるジェンダー・民族表象の国際比較). 人文社会科学研究所年報,(13),1-20.
- 今野順夫. (1985). 西ドイツにおける婦人労働者の実態と法的規制: 賃金格差の諸要因. 社会政策叢書,9,233-256.
- 人事院. 国家公務員初任給の変遷. Retrieved from [https://www.jinji.go.jp/kyuuyo/kou/starting\\_salary.pdf](https://www.jinji.go.jp/kyuuyo/kou/starting_salary.pdf) on January 15, 2020.
- 神野由紀. (2014). 近代日本における少女的表象の生成について: 商品デザインの特徴分析から. デザイン理論, 63, 17-32.
- 茅野裕城子、たいらめぐみ & 関口 泰宏. (2009). バービー・ファッション 50 年史: 扶桑. レディブティックシリーズ; No. 381. (1989.) バービーブティック: *Barbie*の手作りワードローブ, 東京: 出版社ブティック社
- 宮塚文子. (2011). バービーと私—着せ替えドレスを作り続けた半生記: 亜紀書房

---

## 註

1. Heinze, A. R. (1997). Advertising and Consumer Culture.の中でルースは partner という単語を employee に修正している (Schlesinger Library 保管資料)。マトソンは 1947 年ビジネスの熾烈な競争での緊張に耐え切れず、辞任した (Handler & Shannon, 1994)。
2. 漫画からドール制作例: 1920 年代朝日新聞連載、正ちゃん人形、1930 年代パラマウント映画製作 *Betty Boop* ドール等。子どもを対象に制作。リリ (Lilli) は漫画も大人を対象。
3. BillyBoy\* (宝石デザイナー、バービー蒐集家、アーティスト) によると米国のマーシャルフィールド・デパートでリリは販売されていた。Fondation Tanagra : <http://www.fondationtanagra.com/en/article/bild-lilli-and-the-queens-of-outer-space/page/enters-babs>
4. インフレーションカリキュレータによると 2020 年の貨幣価値としては 49,242 ドル。

5. Chouinard Art Institute : ウォルト・ディズニーがアニメーターを研修させた。
6. 日本滞在期間は諸説ある。滞在した帝国ホテルウェブサイトまた宮塚 (2011) を参考にした。
7. 1966 年にバービーの睫毛植毛等を開発しバービーの審美性を高めた。睫毛植毛特許を所有。
8. ジャケットは10枚のティーカップ型で構成。裾部分（胴囲部分以下）を広げると半円になる。半円の周囲の長さは胴囲の3倍。*Bar* スーツのボトムはプリーツスカートで丈は90cm、プリーツ幅は4cm、5m30cmの生地使用。1997年Christian Dior Barbie® Doll #16013 : Bar スーツ着用。Victoria and Albert Museum Fashion unpicked: The 'Bar' suit by Christian Dior. Retrieved on May 20, 2020 from <https://www.vam.ac.uk/articles/fashion-unpicked-bar-suit-dior>
9. THE MONDRIAN DRESS THAT MADE YVES SAINT LAURENT RICH! By Loic Prigent (2019) <https://www.youtube.com/watch?v=0vsvIThDTn0>. サン・ローラン博物館には *Barbie® Yves Saint Laurent Doll#GCM97* (2018年発売) が展示されている。また、この衣装を制作するにあたり、高度な技術が要求された点についても動画で説明されている。
10. 蒐集家には子ども時代バービーと遊んだ経験のあるものと経済的理由からバービーを持てなかった者がいる。概して高学歴高収入の者が多いという Fulkerson による研究結果を Rogers は引用している。
11. 1940年代においても依然として女性労働人口の53%が教員であり、24%が看護師であった (Hooks, 1947)。
12. 2016年には25歳から54歳までの労働人口は女性文民人口のおよそ74%、55歳から64歳までが58.4%、65歳から74歳が31.5%。3歳以下の子供がいる女性でも61.8%、3歳~6歳までの子どもがいる場合68.6%、6歳~17歳、75%が就労。子どもの有無、年齢に関わらず女性は働き、学歴が高いほど就業率も高い (合衆国労働省女性局)。文民人口 (civilian labor force が原文では使用されている) とは、軍人、刑務所に収監されている者、精神病院等に入院している者以外の者のことである。(出典) 厚生労働省社会保障審議会年金部会経済前提専門委員会(第4回) : 資料 1-3「諸外国における公的年金財政計算の前提としての労働力推計について」より。
13. この女性人口は厳密に言うとな女性文民人口のことである。
14. 詳細な事例は第4章第3項を参照。

### 第3章 第2次ドール・リフォームの副次的教育効果

#### 第1節 はじめに

第2章において第2次ドール・リフォームが発生する背景と根拠を示し、キャリア教育と着装教育が提供されたことを明らかにした。しかしバービーがもたらした教育的意義とはこの2点だけではない。女兒はバービー・プレイをとおしてキャリアや着装以外の学びを享受している。本章ではルースが意図しなかったにもかかわらずバービーの出現により派生した女兒の学びを第2次ドール・リフォームの副次的教育効果として考察する。この学びの発生時期は1960年代から1980年代前半であり、研究対象は米国の女兒である。

バービーが玩具市場を席卷した時代、米国は女性の社会進出の黎明期を迎え、フェミニズムの第2波が到来した。社会的に2流市民的存在であったことに気が付いた女性たちが女性解放運動を活発に繰り広げていた。第2波フェミニズムが最高潮の頃、バービーは既に女性性の代表的な象徴となっていたが、フェミニズムを支持する母親はバービーが表象する女性性を嫌悪した。バービーを女兒に買い与えないという母親もいた。また、妥協し、子どもにバービーを持たせても、白いウェディング・ドレスだけは買い与えない母親もいた。彼女たちはウェディング・ドレスを専業主婦のメタフォーであるとみなしていたからだ。このようにバービーは女兒の玩具であるにもかかわらず、女性解放運動の渦に巻き込まれていた。従ってバービーに関する研究の根底にはフェミニズムが流れ、マイノリティである女性がメイン・ストリームに抵抗していることが読み取れる。

本章ではバービーがファッション・ドールであるという観点から、プレイヤーの学びや成長を探究する。そのためにプレイヤーの回想を重視する。

第2章でも扱ったランド（1995）著“Barbie's Queer Accessories.”、ロジャーズ（1999）著、“Barbie's Culture”に加え、マクドノー（Yona Zeldis McDonough）（1999）編集による“The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty”（1999）、ストーン（Tanya Lee Stone）（2010）著、“The Good, the Bad, and the Barbie: A Doll's History and Her Impact on Us”等に引用された回想録を分析する。ストーンはバービーがプレイヤーに与えた影響を調査しその正の要素と負の要素を明らかにしている。本章ではこれらの回想を各著者が専門的領域を切り口として分析した結果を用いるのではなく、プレイヤーが享受したプレイをMI理論の枠組みで検討することにより、第2次ドール・リフォームの副次的教育効果を明らかにする。

## 第2節 表象遊びの高度化

### 第1項 表象遊び

表象遊びに類似・関連する用語にはふり遊び、ごっこ遊び、つもり遊び、見立て遊びなどがあり、遊びのある現象に着目し、用語を使い分けている。しかしこの定義が厳密に研究者間で一致していない（大塚、2015）ので本研究では表象遊びと表現する。

女兒の表象遊びの特徴について、スクリプトとメタ発話の観点から外山 & 無藤（1990）が行った実験結果を手掛かりにバービーの表象遊びについて考察する。外山 & 無藤はスクリプトを「日常的に行われる活動の時系列的な手段に関する知識」（1990, p.11）、メタ発話を「ある行為を遊びの中の行為として他者に知らせ、表象遊びを維持・統制する発話」（1990, p.11）と定義し、この2点から実験を行った。その結果の1つとして高学年になるとスクリプト化されていない遊びはスクリプト化された遊びよりも継続時間が長いと報告している（外山 & 無藤、1990）。ただし、継続時間が長い遊びを創出するには遊びのシナリオについて、話し合いが円滑に進んだときにのみである（外山 & 無藤、1990）

この実験から2点のことが言える。第1に学童後期の女兒がベビー・ドールを用いた遊びから離脱した理由は遊びの単純さにある。ベビー・ドールの表象遊びでは女兒が母親を演じる。この遊びにより女兒は育児が自分の将来の役割であることを学ぶ。この表象遊びは女兒の経験知で実行可能である。すなわち女兒は家庭内で保護者が自分に行っている行為をそのまま再現しているにすぎない。外山 & 無藤の表現を借りれば、女兒たちはスクリプトを持っている。スクリプトが明白な遊びは女兒にとって容易であり、学童後期になると女兒はこのような単純な遊びに飽きる（外山 & 無藤、1990）。

第2にバービー・プレイは高度な表象遊びである。外山と無藤による実験では表象遊びにおける活動場所（アリーナ）が家庭内に限定されていたが、バービー・プレイのアリーナは家庭内に留まらない。そのためスクリプト化がされていないうえ、女兒の経験知を超えている。

バービーの表象遊びでは女兒が自分の将来をドールに投影させる。ドールの衣装から女兒はアリーナを設定し、そのアリーナの予備知識を駆使し遊び始める。バービーの表象遊びはアリーナが空間軸と時間軸で構成されている。空間軸は家庭内から、高校、大学、職場、異文化圏、そしてファンタジーの世界へと拡張している。つまり現実世界から虚構の世界へと展開する。時間軸では現在から近接未来へと移行している。従って、アリーナによっては女兒の経験知をはるかに超え、予備知識も僅かである。当然スクリプト化されていない。そこで1人遊びではなく仲間と遊ぶ場合には、以下が遊びの手順となる。

1. 遊ぶ相手と一緒にアリーナを設定する。
2. アリーナの知識に関する情報を共有する。
3. 相互にシナリオを承認する。

アリーナを高校生活と仮定しよう。*Baby-Sits #953*の衣装と付属品を使い、アルバイトでベビー・シッターをするシナリオを組み立てる。バービーを所有していた米国の女兒にとって、ベビー・シッターは身近な存在である<sup>1</sup>。女兒にはある程度のスクリプトがある。一方、*Registered Nurse #991*（正看護師）や*Pan American Airways Stewardess #984*（フライト・アテンダント）の衣装を使って遊ぶ場合には、女兒にとってこれらの職業に関する予備知識が限定されている上、スクリプト化されていない。スクリプトやシナリオの了承のためにメタ発話が行われる。つまりコミュニケーション力や協調性が要求される。

外山 & 無藤（1990）によれば、メタ発話をとおして、遊びのスクリプトが円滑に了承されれば、女兒たちは現実を大きく飛躍し自由に想像しながら、遊びを享受できる。

バービーとの表象遊びはコミュニケーション力や協調性、遊びのための予備知識が必要とされるのでベビー・ドールの遊びより高度で複雑であり、遊びのアリーナが高校、大学、職場というように現在の活動拠点ではなく未来の活動拠点であるため、未来志向型と言える。

## 第2項 仲間との表象遊び

前項で説明したようにベビー・ドールの遊びより高度化したバービーを用いた表象遊びはコミュニケーション力や協調性が要求される。これについて、ロジャーズ（1999）も1985年アブラハム（Kitty Abraham）とリーバーマン（Evelyn Lieberman）<sup>2</sup>が行った実験を引用し、バービー・プレイでは、女兒がコンセンサスを得ながら遊ぶので言語の発達を促すと言説している。

作家のフック（Melissa Hook）（1999）は“The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty”に“Material Girl”という表題の随筆を寄稿している。彼女の随筆の主題は物質主義であるが、幼少期のバービー・プレイの回想からフックが得た学びが描写されている。

フックの家族は祖母を年2回訪問していた。祖母との関係は希薄で祖母は近寄りがたい存在だった。祖母との会話は「はい、頂きます。どうぞお願いします（“Yes, please.”）。」「いいえ、結構です。ありがとうございます（“No, thank you.”）。」というたった2つの表現で成り立っていた。祖母の家でフックが泊まる部屋にはマダム・アレグザンダー・ドール（*Madame Alexander Doll*）とこのドールの着せ替え遊び用に祖母が縫った衣装が用意されていた。上流社会の洗練されたファッションやエチケットを重視する祖母はフックにマダム・アレグザンダー・ドールを使ってファッションやエチケットを教え込もうとしていた。しかしフックが

このドールや衣装に魅力を感じることはなかった。

1960年、祖母がフックにバービーをプレゼントしたことから2人の関係は一変する。プレゼントを貰ったら、礼状を書くように家庭で教育されていたため、礼状を出すと祖母がバービーの衣装を送ってくる。それが嬉しく、また礼状を書くが、儀礼的な礼状では喜びを表現できない。自分の気持ちを伝えるため、彼女は感謝の表現を工夫するだけでなく、バービーの衣装についてコメントを書き添えるようにした。その結果、バービーの衣装が話題であれば祖母を退屈にさせることなく、長時間に及ぶ会話が成立するようになった。2人は友だちとしてバービーの衣装について会話を楽しみ、昔の上流社会が行ったティー・パーティをバービーと一緒に再現した。

バービーを媒介にし、フックは祖母との関係性を深めることができた。バービーの衣装について自分自身の意見を祖母に伝えるためにライティング・スキルやスピーキング・スキルを向上させた。大人とのコミュニケーションを持つ生活態度が確立され、社会性を習得し始めたと考えられる。またフックは祖母の意図したとおり、洗練されたファッションやエチケットを遊びから無意識的に学んでいる。

### 第3項 1人遊び

本項ではバービーとの1人遊びについて考察する。

ロジャーズ（1999）著“Barbie Culture”、マクドノー（1999）編集による“The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty”、ストーン（Tanya Stone）（2010）著“The Good, the Bad, and the Barbie: A Doll's History and Her Impact on Us”に描写された女兒の1人遊びを分析すると2つに分類できる。

第1はバービーの代行行為である。自分には不可能な海外旅行、スポーツをバービーに代行させるという簡単なものもあれば、女兒が実世界では許されないような非道徳的行為をバービーに空想の世界で代行させる（Stone, 2010）。前者の場合、バービーをとおし、経験したことのないスポーツや異文化の疑似体験を可能にするためにはある程度の予備知識が必須である。後者では空想をしているうちにあたかも自分が犯したような感覚に囚われ、後悔と自責の念に駆られる。しかし自分の空想と再認識し安堵する。反対に勇気がなく行動に移せない善行為や英雄的行為をバービーに代行させることもある（Rogers, 1999）。

代行行為では、虚構と現実の世界の区別が曖昧になるため、疑似体験の中で感情を伴う傾向がある。現実世界に戻ったときに自分が虚構の世界でバービーにさせた行為を内省する。

このような1人遊びは女兒の空想力を発展させる。ウィリアム・カレッジ並びにコーネル大学で英文学を教えたジョーンズ（Wendy Singer Jones）（1999）は前思春期に摂食障害に苦しんだ経験がある。摂食障害の原因となったバービーを糾弾する目的で回想録を“The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty”（McDonough, 1999）に寄稿した。だが、この回想にも彼女



の学びが描写されている。幼少時、彼女は自分にできないことをバービーに代行させるという遊びに夢中になった。まず、遊びのシナリオを考え、バービーにそれを演じさせた。空想に没頭することが楽しく、宿題や家事の手伝いのために空想が中断されると、癇癢を起こしたとジョーンズは語っている。というのは彼女の空想は次から次へと湧き出て止めることができなかったからだ。ジョーンズは彼女に摂食障害を誘発させたのはバービーだと非難する一方、彼女の現在のキャリアの端緒を開いたのはバービー・プレイであると述べている。

第2はバービーを自分が必要とするタイプの人間に見立てる行為である。ロジャーズ（1999）とストーン（2010）が取り上げた回想から、見立て行為を2つに大別する。

1つは女兒が孤独なときにはバービーに話しかけ、心を慰めてもらうというものである。バービーと女兒の関係性は緊密であり、バービーが女兒の庇護者になっている。こういった行為はバービーが女兒よりも年上のドールとして設定されているからこそ成り立つ。

もう1つは怒りに震え、感情を抑制できなくなったとき、バービーを拷問（torture）し、鬱憤を晴らすことである。ここではバービーが女兒の怒りを挑発した人間に見立てられている。バービーは抵抗できない被害者でもある。女兒の真の怒りの対象は周囲の人間である。直接、その人間に怒りを爆発させ、相手に暴力を振るうことや暴言を吐けば、人間関係が破綻することを女兒は認識している。それを回避するために、バービーをその人間に見立て、拷問する。

バース大学のネアン（Agnes Nairn）の調査（Stone, 2010）によると、この行為は一般的に女兒がバービー・プレイヤーから離脱する年齢（11歳頃）と一致する。すなわち、女兒がバービーを拷問の対象として選んだときには、女兒とバービーの関係性は希薄になりつつある。女兒は単なる感情のはけ口としてバービーに怒りの矛先を向け拷問する。女兒はバービーの髪を切り、バービーを乱打し、首をもぎ取り、バービーを燃やす。そして、最終的にはバービーは子どもの玩具だと言って（Stone, 2010）、バービーと決別する。

ロジャーズ（1999）やストーン（2010）は兄弟によるバービーの拷問行為についての回想も紹介している。その拷問行為の理由は以下の3点にまとめられる。

- (1) 部屋の空間を占拠するバービーの存在が目障りだ。
- (2) 楽しそうにバービーで遊ぶ姉妹の邪魔をしたかった。
- (3) バービーを拷問しているとき、姉妹が怖がる様子が面白い。

兄弟の拷問行為も見立て行為として考えられる。彼らがもっと幼ければ怒りやストレスを女兒に向けただろう。叩いたり蹴ったり、姉妹を罵倒しただろう。しかしその暴力や罵倒を受けるのは彼らの姉妹であり、姉妹を傷つけるべきではないという分別が彼らにはあった。彼らは姉妹との対峙を回避するためにバービーを拷問する。

ここには代行行為にみられた後悔や懺悔が見立て行為における拷問行為の回想には語られて

いなかった。ネアーンが指摘するようにそれがバービー・プレイヤーからの離脱であれば、女兒にとって不要になったバービーは単なるプラスチックの製品、モノになった瞬間でもある。だから暴力を振るっても懺悔の気持ちに至ることはなかった。拷問行為はバービーとの決別の儀式として考えても良いだろう。ましてやバービーとの関係性が希薄な兄弟にとっては、バービーは単なるプラスチック製品でしかない。暴力を振るってもバービーはモノであり、その顔に痛みの表情を浮かべない。だから彼らに自責の念は生じない。

ウィリアム・カレッジの美術史研究者、オックマン（1999）はインターネット上で女兒によるバービーの拷問行為を調査した。乳頭の描き込み、頭部のもぎ取り、トイレに流す等、拷問を受けたバービーの画像は豊富に存在した。どんなに女兒がバービーを拷問しても、バービーは微笑んでいる。それが子どもの怒りを助長し、拷問行為が高じる（Ockaman, 1999）。

オックマンは前述のランド、ロジャーズ、ストーンとは異なり、美術的な観点から女兒が及ぼした拷問結果を分析している。オックマン（1999）はこれらの拷問行為は女兒の怒りが表現された作品とみなすことができ、芸術との接点があると述べている。

女兒による拷問行為を怒りの表象と考えるのであれば、コミュニケーションの観点から女兒は感情をモノに表象するというノンバーバル・コミュニケーションの1つの方法を学習したとも言える。

ただし、破壊されたバービーの残骸全てが拷問の結果とみなすことや怒りの表象ととらえることは尚早である。

バービーの乳房には乳頭がなく、人間の身体と比較すれば不自然である。これに対して女兒が実態に近づけるためにバービーの胴体に乳頭を付け加えたのであれば、メイクオーバー（改造）であり、バービーを美化もしくは人間化させる行為とも考えられる。

米国のアンティーク・ショップにはバービー・ドールや解体されたドールのパーツが販売さ



図 3-1 髪を切られたスキッパー筆者所有

れている。図3-1は筆者がシカゴ周辺のアンティーク・ショップで購入した。ジャスティスの鑑定によるとバービーの妹の、スキッパー（*Skipper*）である（Bradley Justice<sup>3</sup>, Personal Communication, May, 24）。髪が短く切られオリジナルのヘアー・スタイルを維持していない。ボディには1965年日本で製造されたという刻印がある。実はこれはバービーのボディである（Bradley Justice, Personal Communication, May, 24）。そもそもスキッパーは9.25インチのドールで胸が平らであるが筆者のドールは11.5インチであり、乳房がある。アンティーク・ショップで販売されているパーツを使い、破損したバービー・ドールを修復する。修復されたバービー・ドールがバービー・プレイヤーの手に渡り、しばらくの間、そこ

で遊ばれ、そしてまた、アンティーク・ショップに戻ってくることもある。筆者のバービー・ドールはその道を辿ったに違いない。アンティーク・ショップのバービー・ドールの中にはこのような理由で原型をとどめていないものがある。つまりアンティーク・ショップは様々なメイクオーバーを施されたバービー・ドールの集積場所でもある。スキッパーのヘアー・スタイルの原型はロングであるが、このヘアー・スタイルになるまで何度髪を切られたのか不明であり、それが拷問行為だったのか、美を求めたメイクオーバーだったのかは不明である。しかしこのシャギー・カットはスキッパーに調和しており、この1965年製のバービーの胴体を得て、新しいドールとなった。

筆者が行った聞き取り調査に頭部と胴体を引き離したという回想があった（MU、Personal Communication, Nov 26, 2020）。その行為の目的は頭部内部から髪の毛がどのように植毛されているかを突き止めることだった。知的好奇心からの衝動であり見立て行為ではない。従って頭部と胴体は離されたが拷問とは言えない。

教育的観点から考察するうえで、一律的に拷問行為として、みなさず、その行為をさせた要因を見極める必要がある。オックマン（2011）はインターネット上で拷問行為のイメージを検証したと言っているが、拷問を受けたように見受けられるバービーの中にも審美性追求による行為（メイクオーバー等）や知的好奇心による行為もあったと考えられる。拷問行為と判断された場合もオックマンが指摘するように美術的な視座でその残骸を観察し行為者のメッセージを読み取ることも重要である。つまり、バービーはプレイヤーに実地体験的エントリー・ポイントや実存主義的エントリー・ポイントを大きく開いていると言える。

このように、1人遊びの代行行為による内省や見立て行為による感情のコントロールから、女兒は社会性、倫理性等を向上させていると言える。

#### 第4項 衣装や付属品からの学び

本項では衣装や付属品についての回想を中心に、女兒の学びについて検討する。

1960年から1980年の米国ではバービーを購入できない家庭も多く存在した。運よくバービーを譲り受けた家庭もあれば、無理をして買い与えた家庭もあった。そのような家庭ではバービーの衣装を購入することは家計的に厳しく衣装に纏わる回想が多い（Rand, 1995, Rogers, 1999）。

女兒を喜ばせようと母親が作ったバービー衣装を差し出すと、マテルのラベル（図2-19）がない衣装は偽物だと言って癪癪を起こす女兒もいれば、なぜ、この衣装には付属品が付いていないと怒り出す女兒もいた（Rand, 1995）。マテルのラベルや付属品の有無が問題であるならば、女兒は既にマテル製の衣装と母親手製の衣装の差を認知することができた。母親手製

の衣装の完成度に対しての素直な反応とも考えられる。回想には母親手製の衣装は家庭の余り布で作られ、それを見ると母親の被服を思い出しバービーのイメージが損なわれたとも記されている (Rand, 1995)。ジョンソンが表出させたオーセンティシティと審美性が伴った衣装を女兒が認識できていたなら、失望するのは当然だろう。つまり女兒は衣装を観察し、審美的な判断力を持っていると言える。

友人宅でバービーと遊んだ女兒の回想には社会経済的格差の実体験が綴られている (Rand, 1995)。友人が所有している衣装や関連グッズに圧倒され、人生の早い段階で社会経済上の格差を感じ取ってしまった女兒がいる。このような女兒にとって、母親が作った完成度の低い衣装やマテルのラベルなしの衣装は家庭経済の貧しさを認識することでもあり、それに耐えきれず、癩癩を起こすしかなかったことだろう。

一方、祖母や母親が自分のために衣装を制作してくれた行為、彼女たちが衣装作りを自分に手解きしてくれた行為が嬉しく、大人になりバービーを見るたびに幸せな思い出が蘇るといふ回答もある (Rogers, 1999)。これは女兒がバービーをとおして祖母や母親の愛情を汲み取る洞察力、祖母や母と繋がる喜びを受容したと言える。

前者は社会、環境、モノの観察力、後者は他者の内面に対する洞察力を学んだと言える。

以上のように女兒はバービー遊びを通じて道徳観、審美眼、洞察力、コミュニケーションスキルを涵養させたと考えられる。これはルースやジョンソンが意図したことではなく第2次ドール・リフォームの教育上の副産物とも言える。

## 第5項 バービー遊びをした女兒の属性

バービー・プレイから学びを得た女兒は米国社会の一定の社会的経済的層に属していた。1973年3歳から11歳の女兒の60%がバービーを持っていた (Handler & Shannon, 1994) が、経済状況が理由でバービーを買ってもらえなかった女兒も多い。前述のように古いバービーを譲り受け、それで遊んだ女兒もいる。

本稿の研究対象年代は米国の人種・性差別抗議運動の時代であった。女性の伝統的役割意識と社会進出意識が混在している時代であり、フリーダン (Betty Friedan, 1921-2006) が社会における新しい女性の役割を掲げ、女性解放運動が活発化していた。マテルを創設したルース自身、ガラスの天井ではなくコンクリートの天井があったと当時を回想している (Handler & Shannon, 1994)。漸く米国社会は教育の機会均等を目指し、1964年公民権法、ヘッドスタート計画、1965年初等中等教育法、1971年人種統合バス通学等を制定した。公立学校教育では「学校の人間化」により主要科目の履修がおろそかになった。「人種統合バス通学」の導入によりホワイトフライト現象や白人の公立学校離れで公教育の質が低下した (湯藤、2008)。バービーと遊んだ女兒の大部分が郊外に居住する中級階級の白人の家庭だったと考えられる。

1990年代にチン（Chin）（2001）はコネチカット州ニューヘイヴンのアフリカ系アメリカ人が多く居住する地域でバービーに関する調査を行ったが、その地域の女兒たちはバービーを持っていなかった。1990年代、彼らは依然として差別に晒されバービーどころか自分の所持品さえなかった。この事実を考慮すると、バービーを所持しバービーから学びを得た女兒が米国社会の限定された層の子女であることがわかる。ロジャーズの回想者の多くには中流階級、白人という属性が示され、マクドノー編集による“The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty”への寄稿者も作家や研究者であり、回想から生活が困窮している様子はない。

1980年代バービーとその関連グッズはそのような属性を持つ女兒の間でさえもステイタス・シンボルだった（Rogers, 1999）。学童期に遊んでいたバービーを覚えているかという質問にバービーのシリーズ名や衣装名を具体的に挙げる回答者が多い（Rand et al, 1995）のはバービーが回答者の重要な財産だったからだろう。

1959年から1980年代前半、バービーと遊んだ女兒の社会経済層の属性は限定的である。

### 第3節 本章のまとめ

バービー登場により発生した第2次ドール・リフォームの副次的教育効果を1960年代から1980年代前半における米国の女兒のバービー・プレイの回想をもとに分析した。これらをMI理論が提唱する8つの知能のうち、バービー・プレイをする中で起動もしくは活性化した知能を指摘し本章のまとめとする。

#### 【仲間との遊び】

バービー・プレイヤーよりドールの年齢が上に設定されたことから、仲間とのバービー・プレイは高度な遊びとなった。その理由はスクリプト化されていないアリーナで遊ぶことにある。これにはある程度の予備知識を獲得しなければならない。そのために、女兒はアリーナに精通している人たちと関わり（対人的知能）、情報を聞き出すこと（言語的知能）が必要である。また日々、書籍やテレビ、雑誌等からもアリーナに関する情報を引き出すための読解力や傾聴力が要求される（言語的知能）。

仲間と遊ぶ際には2段階の手順が必要である。第1にスクリプト化するために情報交換し仲間と共有する必要がある（対人的知能、論理数学的知能）。第2に遊びのシナリオ設定のための頻繁なメタ発話が必須となる。仲間とシナリオを共有し、それを了承してもらうために論理的に説得する必要がある（言語的知能、対人的知能、論理数学的知能）。以上の説明を図で

表すと図3-2 のようになる。

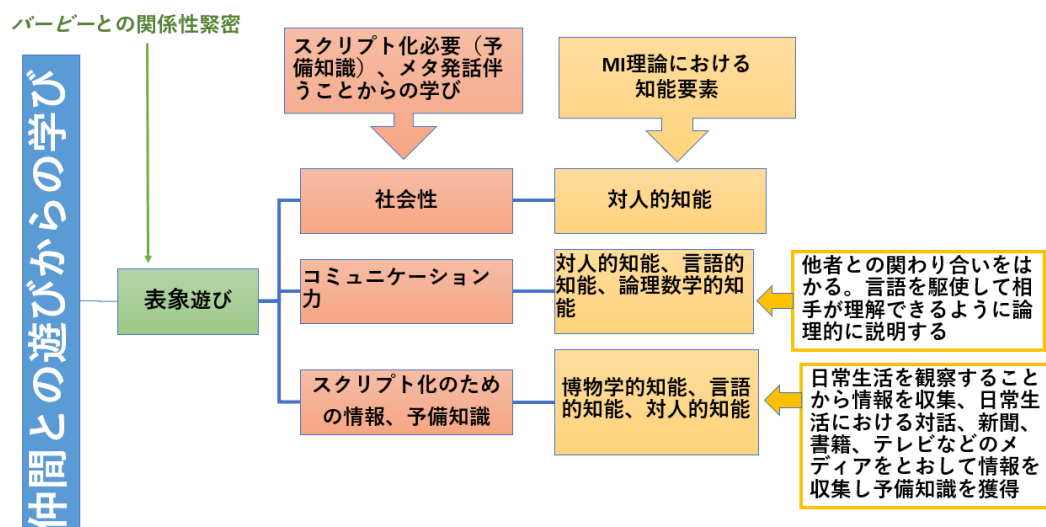


図3-2 仲間との遊びからの学び 筆者作成

保育運営委託会社で働くヒュース（Hughes, R. M.）が行った幼稚園の共同事業からもバービー・プレイの学びが明らかにされている。ヒュースは1995年園児が多様性を学ぶカリキュラムを考案した。そのカリキュラムは10週間に及ぶもので、インターナショナル・シリーズのバービーを使い、園児が世界旅行を疑似体験するものである。ヒュースはこのカリキュラムをとおり、園児が他者と積極的に関わり、コミュニケーションを取りながら直面する問題を解決したと記している。ヒュースのカリキュラムにおいても、スクリプトを園児たちが共有するためにメタ発話を交わしたことにより、コミュニケーションが活発になったと言える。ヒュースは通常1人遊びを好み、他者と関わらない園児がこのカリキュラムでは発話をするようになったと述べ、その園児にとって大きな教育的な効果があったと述べている。このような活動により、園児は言語的知能や対人的知能、またスクリプトに一貫性を持たせるために論理数学的知能を起動させたと言える。さらにヒュースは通常女児の玩具と考えられているバービーに興味がありながらも遊ぶことができなかった男児が躊躇なく遊ぶことができたことを補足している。玩具を使う点においても男女の区別がないことを園児が体験するという教育的効果もあったことは明らかである。

### 【1人遊び】

1人遊びには図3-3のように代行行為と見立て行為がある。

代行行為ではバービーに自分を投影させ、現実世界では実現不可能なことを虚構の世界でバービーが代行している。その行為は旅行やスポーツなどの具体的なものと抽象的な行為、つまり、日常の善行為から英雄的行為、非道徳的行為から残虐行為がある。前者の行為項目を

虚構の世界で行うためにはそれらについての予備知識やスクリプト化が必要である。予備知識獲得のためにその項目を観察することや情報収集することにより、その虚構の世界を構築しバービーを遊ばせている（博物学的知能、言語的知能、対人的知能）。このような1人遊びから、溢れ出るストーリーを享受し、著述業に従事した者もいる（McDonough, 1999）。

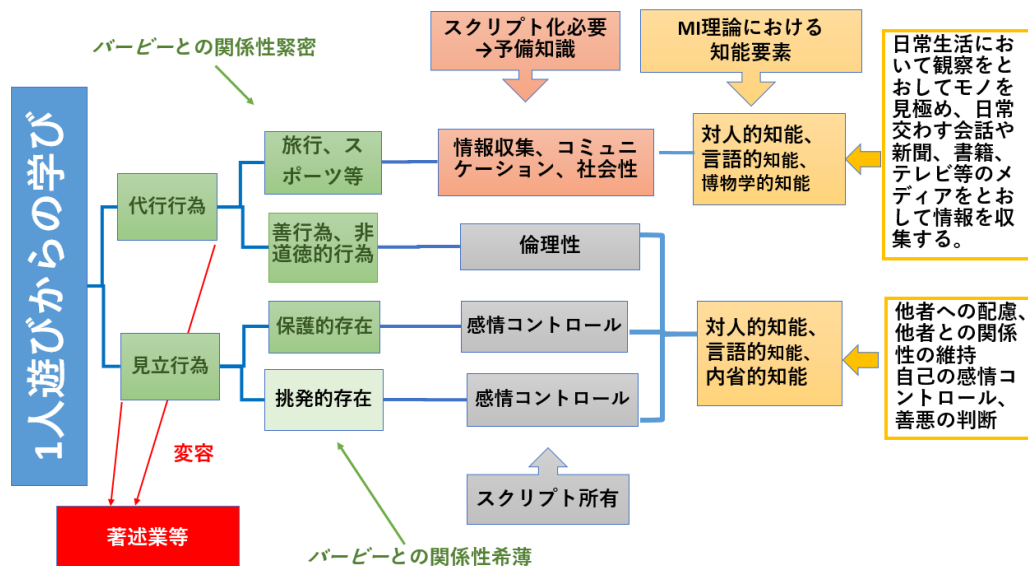


図3-3 1人遊びからの学び 筆者作成

後者の非道徳的行為や残虐行為についても、プレイヤーはある程度スクリプトを既に確立していると言える。だからこそ、女兒自らが善悪の行為を現実世界では実行できない。両者ともプレイヤーとバービーの関係性が緊密であるため、バービーに代行させることにより自分が実行したような錯覚に陥るとことで感情を伴った体験になる。遊びの後、俯瞰的に遊びを振り返り、自己の内面を省察し喜びを感じることもあれば、後悔や懺悔の気持ちに駆られることもある（内省的知能）。

見立て行為においては自分を保護する人物としてバービーを見立てる場合と、自分に怒りを挑発させる人物として見立てる場合がある。前者の場合、バービーとプレイヤーの関係性は密度が高く、プレイヤーは自分が求める言葉をバービーに言わせることにより慰めや励ましを受ける（言語的知能、内省的知能）。後者の場合、両者の関係は希薄になりつつある。当事者に向ける暴言や暴力をバービーに行うことにより、当事者を直接傷つけることを回避し、当事者との関係を保とうとしている。そこには女兒の他者への配慮と社会性の萌芽が読み取れる（対人的知能、内省的知能）。

また、1人遊びで空想したストーリーを文字化し著述業に従事した者にとってはバービー・プレイそのものが、著述家になるための言語的知能（ライティング・スキル）の育成であった。この点においても女兒を著述家という職業に導いたという教育的意義がある。



### 【バービーの衣装と付属品】

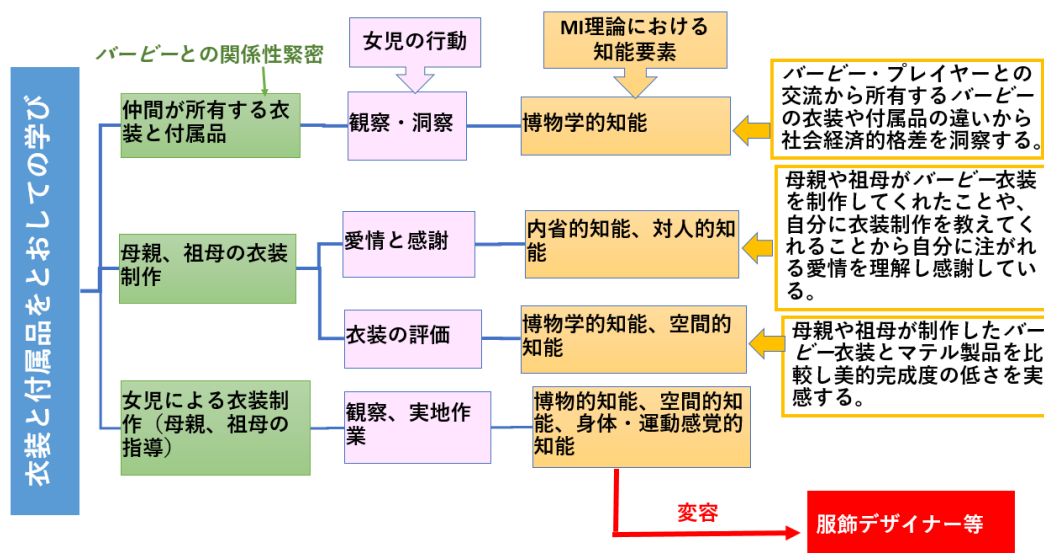


図3-4 バービーの衣装と付属品をととしての学び 筆者作成

バービーの衣装と付属品からも、女兒は多くのことを学び、知能を活性化させている（図3-4）。バービー・プレイヤーである仲間の所有するバービー衣装や付属品と自分の所有物を比較することにより、互いの家庭の経済社会的な差を洞察する（博物学的知能、内省的知能）。母親や祖母の手作りの衣装をマテルの製品と比較し、完成度を評価する審美眼（博物学的知能）や制作する労力と時間を自分のために注いでくれたことに対する愛情を感受する力（内省的知能、対人的知能）を醸成している。また、母親や祖母に手解きを受け、衣装制作に取り掛かり（作業の手順を観察：博物学的知能、布という空間の使い方やバービーの大きさを計測しそれに布を調整する：空間的知能、制作する：運動感覚的知能）、この作業をととして彼女たちの愛情を受容している（対人的知能、内省的知能）。衣装制作をプレイとして享受した者の中には服飾デザイナーとなり大成した者<sup>5</sup>もいる（Gerber, 2019）。その他にも衣装制作が将来の高等教育の専攻や職業の起端になった者<sup>6</sup>もいる。このようにバービーが提供した実地体験的エントリー・ポイントから、プレイヤーにデザイナーとしての資質を高めた。幼い頃のドールの衣装制作という活動が現在の生活の営みに関わっているのであれば、バービー・プレイは教育的意義があると言える。



## 参考文献

- Chin, E. (2001). Feminist theory and the ethnography of children's worlds: Barbie in New Haven, Connecticut. *Children and anthropology: Perspectives for the 21st century*, 129-48.
- Gerber, R. (2019). *Barbie Forever: Her Inspiration, History, and Legacy* (Official 60<sup>th</sup>)
- Handler, R. & Shannon, J. (1994). *Dream Doll: The Ruth Handler Story*. Longmeadow Press.
- Hughes, R. M. (1995). The Inclusion of Fantasy Play through the Use of Barbie Dolls in a Developmentally Appropriate Learning Environment for Preschool Three and Four Year Olds. [Master's Thesis, Nova University]
- Hook, M. (1999). Material Girl. In McDonough, Y. Z. (Ed.). (1999). *The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty*. Simon and Schuster.
- Jones, W. S. (1999). Barbie's Body Project. In McDonough, Y. Z. (Ed.). (1999). *The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty*. Simon and Schuster.
- McDonough, Y. Z. (Ed.). (1999). *The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty*. Simon and Schuster.
- Ockaman, C. (1999). Barbie Meets Bourguereau. In McDonough, Y. Z. (Ed.). (1999). *The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty*. Simon and Schuster.
- Rand, E. (1995). *Barbie's queer accessories*. Duke University Press.
- Rogers, M. F. (1999). *Barbie culture*. Sage.
- Schwartzman, H. (2001). *Children and Anthropology. Perspectives for the 21st Century*. Westport, Connecticut & London: Bergen & Garvey.
- Stone, T. L. (2010). *The Good, the Bad, and the Barbie: A Doll's History and Her Impact on Us*. Penguin Group.
- 外山 紀子 & 無藤 隆. (1990). 小学生女兒のごっこ遊びにおけるスクリプトとメタ発話の発達の變化. *発達心理学研究*, 1(1), 10-19.
- 湯藤 定宗. (2008). アメリカ合衆国における教育改革に関する一考察--ミネソタ州を事例として. *帝塚山学院大学研究論集 文学部*, 43, 89-102.

---

## 註

1. ランドやロジャーズの著書に引用された回想録にもベビー・シッター (baby sitter) という単語が使用されていた。
2. Abraham, K. G., & Lieberman, E. (1985). Should Barbie go to preschool? *Young Children*.
3. United Federation of Doll Club Museum 米国ドール・クラブ連盟美術館蒐集部門監督委員長、世界的なバービー蒐集家、バービー史やシャーロット・ジョンソンの研究を行っている。

4. 筆者が行った聞き取り調査でもバービーの髪の植毛方法を調べるために頭を胴体から離し頭部の内部から観察したという回想があった。バービー・プレイをしなくなり、使っていたバービーを弟に譲ったが、弟もバービーで遊ばなくなったのをきっかけに頭部を外したと語っている。
5. 第4章第3節第3項参照。
6. ブラドリー・ジャスティス、ラズリー・クロウ（動画クリエイター：RAZREY CROW）等

## 第4章 受動的創造活動と家庭内完結型能動的創造活動

### 第1節 はじめに

第2章ではバービー出現により第2次ドール・リフォームが発生し、ドールが担う教育的役割が変化したことを論じた。ベビー・ドールの使命は家事育児という伝統的女性の役割を女兒に刷り込むことだったが、ファッション・ドール、バービーの出現により、その教育的目的はキャリア教育や着装教育となった。しかし第2次ドール・リフォームでは、ルースが意図したこの2つの教育以外にも、副次的教育効果もみられた。第3章ではその副次的教育効果を1960年代から1980年代前半までの米国の女兒の表象遊びの回想録から検討した。

第2波フェミニズム高潮期を過ぎると、女性の社会進出が進展しバービーによるキャリア教育の内容は更新の必要に迫られる。またオート・クチュールの凋衰はバービーが担った着装教育の1部を形骸化させた。

また、この2つの教育的意義はバービーの表象遊びに立脚していたので、バービー・プレイヤー層の拡大によりプレイが拡充すると、表象遊びはバービー・プレイの1部にすぎなくなる。

そこでバービーの教育的意義を検討するためにはプレイ全体を俯瞰する必要がある。本章では1960年代から1980年代前半の表象遊び以外のプレイに注目する。

バービー・プレイヤー層の拡大は国境（全米から海外）、人種（コーカソイド、ネグロイド、モンゴロイド等）、年齢（学童後期対象のドールだったが低年齢化し学童前期、幼児を取り込むと同時に大人までも包含する）、性別（女兒から男児、女性から男性、LGBTQ）という4領域で発生している。プレイヤーの拡大に伴い、表象遊びとは別の新たなバービー・プレイが創出されていく。本章ではその軌跡を辿りながら、プレイが創造活動と紐帯していく過程を明らかにする。

この課題検討のために聞き取り調査やプレイヤーが発信する動画コンテンツを分析する。聞き取り調査はバービー・プレイに関わった社会人（20代から70代の日本人と米国人、22名）を対象として2020年11月から2021年3月に実施した。また被調査者の選出はマテルや合衆国人形クラブ連盟（the United Federation of Doll Club）の協力を得て実施した。日本人形玩具学会のバービー蒐集家、バービーについてのブログ発信者、筆者の勤務先でバービーと遊んだ

経験を持つ方々やその家族にも聞き取り調査を依頼した。及び、以上の被調査者が推薦してくれた蒐集家やバービー・プレイ経験者にも聞き取り調査を行った。

聞き取り調査の手段は遠隔会議システム、対面を主としたが、電子メールでのコミュニケーションによるものが1部ある。ほぼ同様の質問を行ったが『語る歴史、聞く歴史』（大門、2017）を参考に被調査者の人生に関心を持ち、バービーに纏わる話を「聞く」ことに努めた。大門は「聞く」という行為を英語の‘listen’という単語を使い表現し、「聞く」ことの重要性を言説している。つまり、調査のための質問事項の回答を聞き出すという‘ask’（大門、2017）という行為に集中するのではなく質問事項の周辺のストーリーにも傾聴した。質問の意図と回答が逸脱しても被調査者の人生に耳を傾けることに心掛けたことにより、新たな視点を得ることができた。ただしメールではこの‘listen’という行為は難しく、‘ask’の状態になる傾向があった。‘ask’に対する回答に興味深い点があれば、また‘ask’するという形になったが、そのやりとりの過程で最終的に‘listen’が達成された場合もある。

各被調査者はそれぞれの質問に関してバービー・プレイ、他者との関係性、経済社会、文化、創造活動という観点から複眼的に回答する傾向があった。つまり一つの質問に対して経験談が複数提供された。本稿ではこの経験談をストーリーと呼ぶ。また被調査者はバービー・プレイヤーであった弟や姉妹、また遊びの環境造りを整備してくれた母親や父親についてもストーリーの中で言及している。

## 第2節 1960年代から1980年代前半におけるバービーの変遷

### 第1項 バービー・ドール製品化によるプレイヤー層の拡大

プレイヤー層の拡大にはバービー・ドールの出現が関係している。

発売時、ルースが玩具市場においてニッチであると判断した顧客層は学童後期の女兒だった。1959年ルースはバービーのボーイフレンドが欲しいという女兒からのリクエストを受け、1961年にバービーのボーイフレンドとしてケン（Ken）<sup>1</sup>を製品化した。1963年バービーの友だち、ミッジ（Midge）<sup>2</sup>を販売した。その4か月後ミッジのボーイフレンド、アラン（Allan）が登場する。その後、学童前期の子どもがバービーに興味を示したことを受け、年齢的にバービーと学童前期の子どもに位置するドール、スキッパー（Skipper）をバービーの妹として1964年にデビューさせた（Handler & Shannon, 1994）。1966年には3歳から4歳に

年齢を設定したバービーの双子の妹と弟、トゥッティ (Tutti) とトッド (Todd) 、そしてバービーの従姉妹として、フランシー (Francie) を市場に送り出した (図 4-1<sup>3)</sup>) 。

以上のようにバービー・ドールを加えることにより、ルースはプレイヤーを呼び込むことに成功する。バービーの仲間や家族が増えることにより表象遊びのアリーナは広まり、プレイヤーはバービー以外のキャラクターに自己を投影することが可能になった。男子のドールの出現により男児も遊びに加わり、ケン、アランやトッドになることもあれば、男児がバービーやスキッパーなどを演じることもあっただろう。

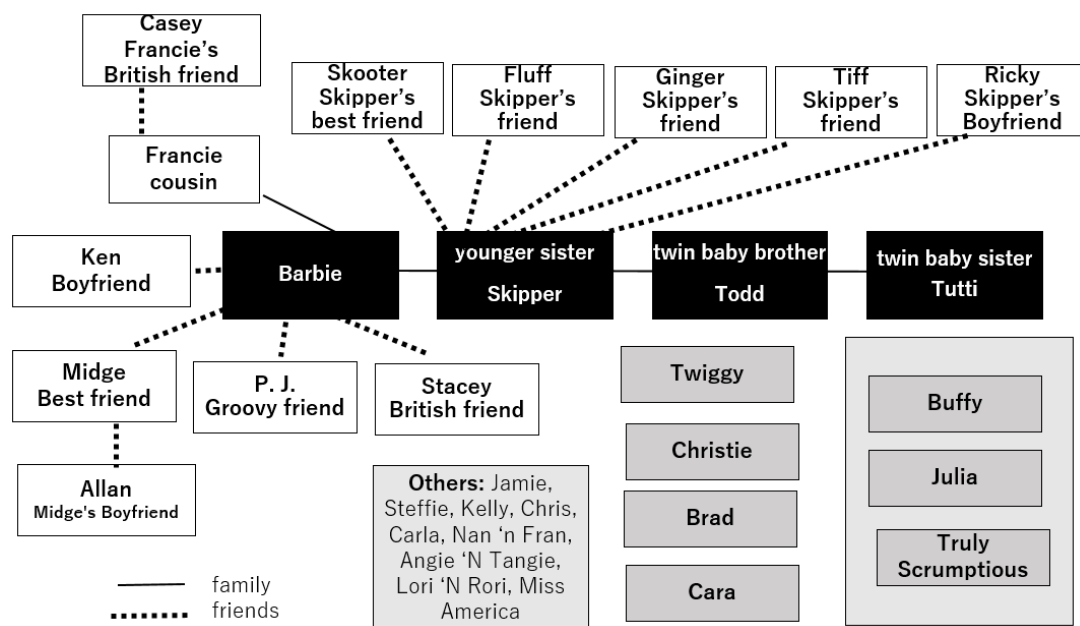


図 4-1 1959 年から 1976 年に発売されたバービー・ドール関係図 “The Collectors Encyclopedia Barbie Dolls and Collectibles” (DeWein & Ashabraner, 1977) を参考に筆者作成

蒐集家のボブ・ヤングはテレビ・コマーシャルで映し出されたバービーに魅せられ、両親にバービーをねだった。女性のフォルムを持つドールは女兒の玩具であると考えていた両親は彼にバービーを与えようとはしなかった。それよりも、両親は息子のバービーへの興味を異常だと判断し不安に駆られた (Bob Young, Personal Communication, Dec, 23, 2020) 。

当時、玩具は性別を考え製品化されていた。男児には男児対象の玩具が販売されており、それを使って遊ぶことが自然の摂理に適っていると両親は信じていた。社会通念上、ドールは女兒対象の玩具 (Chudacoff, 2007) であり、両親にとって、彼の趣向は自然の摂理に背くものであった。しかし、彼のバービーへの興味が減退することはなかった。1961 年にケンが発売されると、両親はケンが男子を象ったドールであるという点で妥協し、ケンをクリスマス・プレゼントとして彼に与えた。ヤングが 9 歳のときである。両親はヤングのバービーに対する興味に不安を隠せなかったが、彼が依然としてバービーを望んだので、翌年から、誕生日や

クリスマスにバービーやその衣装をプレゼントするようになった (Bob Young, Personal Communication, Dec, 23, 2020)。このようにケンの存在があったからこそ、ヤングはバービーを手にすることができた。ラルフローレンのファッション・デザイナーであるディック・タフスィーン (Dick Tahsin) もバービー蒐集家だが、5歳の時、バービーをねだると母親は彼にケンを与えた (Lawson, 1995)。

ルースは男児のドールに対する興味関心を既に察知し、1960年8月7日ロサンジェルス・エクザミナー<sup>4</sup>に男児が望むのであればドールを買い与え、ティーンエイジャーとしての男女交際や父親としての家庭、社会での役割を疑似体験させるように奨め、これが男児にとってのドールの教育的意義であると主唱した。年齢や性別を明確にして玩具が販売されていた (Chudacoff, 2007) 時代、ルースは積極的にドールが女兒専用の玩具ではないことを公言した。市場戦略の一環であるが、この時代には画期的な発言である。ヤングの両親の例からも明らかだが、男児のドール遊びに抵抗や不安を持つ保護者は多かった。

ニューヨーク州立大学パーチェス校のデュビン (Steven Dubin) (1999) はバービーで遊ぶ男児にはゲイの兆候があるというグリーン<sup>5</sup> (Richard Green) (1979) の論文を引用し、バービー蒐集家の男性の大半がゲイだと述べている。彼はマテルがゲイ社会に適応するようにケンを製品化したのではないかと疑問視している。ロングヘアーのケン、ピアスなどのアクセサリをするケン、口髭を持つケンなど、ケンはファッションに関心を持ち始めた時代の社会を表象している (Handler & Shannon, 1994)。ゲイがバービー・ドールに興味関心を寄せていることについてランド (1995)、ロード (M.G. Lord) (1994)、ロジャーズ (1999) も議論している。ロジャーズ (1999) はバービー・プレイヤー層に男児が取り込まれる一因にケンが寄与しているという見解を述べている。男児のバービー・プレイヤー参入の観点において、ケン等の男子を表象するバービー・ドールの製品化が男児のドールへのアクセス・ポイントとなったことは明らかである。

その後も、ルースが市場の声を聞き取り、それを巧みに利用しマテルは利潤追求を成功させていく。1960年代に既にバービーの女性性が批判されていたが、その後も依然としてバービー・ドールは批判の対象だった。そのため、改善は継続的に行われているが、現在でも米国ばかりではなく海外のアカデミアが子供に与える悪影響を議論している (Uncu, 2019)。

本項ではルース自身がアカデミアやマスコミの批判に対応した2例を紹介する。1例は1966年に発売されたバービーの従姉妹でありイギリスに住んでいるフランシー (Francie - Barbie's MOD'ern Cousin) というバービー・ドールである。フランシーはバービーと同じ背丈であるが、フランシーの乳房はバービーの乳房よりも小さく造られている (Handler & Shannon, 1994)。つまり、フランシーはバービーの乳房が大きく官能的であるという批判を解消するためのドールだった。フランシーはハイ・ファッションを表出したバービーと異なり、当時ロンドンで流行したモッズ (Mods, Modernists) <sup>6</sup>を基調にしている。

2 例目は女性性の象徴が白人女性に限られているという批判を解消するための策である。1967 年、ルースはフランシーのネグロイド版を発売した。フランシーのモールドがそのまま使われ、ドールの名前もフランシーを継続して使用した。フランシーの容貌やイメージは既に市場で確立されていたので、アフリカ系アメリカ人を表象するフランシーは市場からは受容されなかった。そこで新しいモールドを使い、クリスティ (*Christie*) と新しい名前をつけたネグロイド版のバービー・ドールを発売した。クリスティは社会から受け入れられた。アフリカ系アメリカ人の子どもも、ネグロイドを表象するバービー・ドールに肯定的であり、一番自分に近似しているバービー・ドールであり、かつ一番好きなバービー・ドールであると評価している (Buddington, 2001)。アフリカ系アメリカ人の子どもがネグロイドのバービー・ドールを支持し購入することもあれば、蒐集家がドールの人種的なバランスを考えてネグロイドのバービーを積極的に蒐集することもある (Rogers, 1999)。

このようなドールの出現によりバービー・プレイヤー層は性別や人種を超え、多様性を帯びるようになった。ルースはバービー・ドールの関係性 (図 4-1) を構築しながら、市場が望むバービー・ドールを製品化した。

ルースは 1960 年代前半、国内市場におけるバービーの需要が満たされると、積極的にバービー・ドールの販路を求めて海外に進出し (第 2 章 7 節)、バービー・プレイヤーを獲得するための戦略を講じた。ルースはバービー・プレイヤーの層を開拓することに資したと言える。

バービー・ドールの種類とその変遷については 1977 年、蒐集家ディワイン (Sibyl DeWein) とアシャブラナー (Joan Ashabraner) がまとめた “The Collectors Encyclopedia Barbie Dolls and Collectibles” に詳しい。

バービー・ドールも人気を集めたが、最終的には生産ラインから外れたものもある。図 4-1 においてバービーのファミリーや友だちに属さないバービー・ドールが存在していることから分かるように、ルースはバービー・ドールを増やすうえで、バービーとの関係性を明確にしない方向に舵を切っていた (Handler & Shannon, 1994)。

## 第 2 項 ファッション変化に伴う着装教育の形骸化

ルースはバービーの衣装デザイナーにパリのオート・クチュールに精通したシャーロット・ジョンソンを起用した。ジョンソンはルースのバービー・コンセプトを理解し、着装教育のためにハイ・ファッションをバービーに具現し、ルースの望むキャリアをバービーに表象した。これによりルースが意図したバービーの着装教育とキャリア教育という教育的意義は確固たるものとなった。しかし時代とともにファッションは推移し、着装教育が形骸化するようになる。

1960年代、ビートルズ（The Beatles）やモッズに代表される英国のサブカルチャーが欧米の若者から支持されるようになった。マリー・クワント（Mary Quant, 1930-）はカジュアルで動きやすいモッズ・ファッションに影響を受け、ミニスカートやホット・パンツを色彩鮮やかなタイツと組み合わせ、デザインした。従来女性が装着していた被服は女性の日常生活の動きを阻害するようなデザインであったが、ミニスカートやホット・パンツ等は当時の社会環境や日常の動作に適合し女性の生活効率を向上させた（Rochell, 2019）。

モッズはパリのオート・クチュール界にも影響を与えた。エマニュエル・ウングARO（Emanuel Ungaro）は花柄のレース地のホット・パンツとタイツ（図4-2）、アンドレ・クレージュ（André Courrèges）はミニスカートを発表した（図4-3）。

1967年バービー本体が可動式となると、バービーの衣装デザイナーは動きの表現を意識したカジュアルなモッズ・ファッションに重点を置くようになった。バービーの衣装は特にクワントの影響を受けているので“Barbie Doll Fashion: 1959-1967”（Eames, 1990）、“Barbie Doll Fashion: 1968-1974”（Eames, 1997）、“The Collectors Encyclopedia Barbie Dolls and Collectibles”（DeWein & Ashabraner, 1977）、“Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America’s Favorite Doll and the Incredible Woman Behind Them”（Spencer, 2019）等の文献に加えて、ヴィクトリア・アルバート美術館で開催されたマリー・クワント展<sup>7</sup>を参考にバービーのモッズ衣装を分析すると以下のことが言える。

- (1) カラフルな色使いとグラフィック模様
- (2) ミニスカート（図4-4）
- (3) 編み込み模様や豊かな色彩のタイツ（ミニスカートとの調和）（図4-4）
- (4) ポリ塩化ビニル（Polyvinyl Chloride: PVC）<sup>8</sup>の被服導入（図4-5）

バービーの衣装の変化はモッズの導入だけにとどまらなかった。デザイナーは社会の流れに敏感に反応し自国のファッションや文化のトレンドをとらえ、バービーの衣装に表出した。

1960年代前半はオート・クチュールを愛用していたジャクリーン・ケネディ（Jacqueline Kennedy）をファッション・リーダーとしてバービーに具象していたが、1968年バービーがディーン・マーティン・ショー（Dean Martin Show）というテレビ番組に招待される（図4-7）とファッション・リーダーとしてハリウッド女優に追随するようになる（Spencer, 2019）。

図4-7はバーバラ・ストライサンド（Barbra Streisand）が1969年アカデミー賞授賞式に着用したドレスから着想を得たスペンサー制作の衣装であり、シー・スルーになっている。

1970年代には既成の社会体制を否定するヒッピーのファッション要素を導入した（図4-6）。同時代、ルースの提案に基づき、マリブ（Malibu）・シリーズのバービーやケンを販売した（図4-8）。マリブはカリフォルニア州にあるルース一家が利用するリゾート地だった。マリ



ブ・シリーズはそこでレジャー、スポーツを楽しむ若者を表象している。彼らのカジュアルなファッションを紹介したことにより、バービーの衣装は一層カジュアル化が進む。



図 4-2 ウンガロのホット・パンツ



図 4-3 クレージュのミニのワンピース

図 4-2, 4-3 [出典] Martin. & Koda. (1995). *Haute couture*. Metropolitan Museum of Art



図 4-4 モッズ 1



図 4-5 モッズ 2

図 4-4, 4-5 [出典] : Eames. (1995). *Barbie Fashion: Volume I, 1959-*



図 4-6 ヒッピー・スタイル



図 4-7 ハリウッド・スタイル



図 4-8 マリブ・スタイル

図 4-6, 4-7, 4-8 [出典] Spencer. (2019). *Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America's Favorite Doll and the Incredible Woman Behind*

この結果、1960年代中頃から1970年代にかけ、バービーの衣装はオート・クチュールからカジュアル・ファッションへ移行した。これはオートクチュール斜陽の時期と一致する。オート・クチュールはデザイナーと顧客が互いのファッション・コンセプトを共有し、両者の創造性を結集して創り上げる（Martin & Koda, 1995）。しかしこの時代を境に顧客が被服制作に参加する時間的余裕がなくなり、動作適応性に優れたカジュアルな被服や安価なプレタポルテが好まれていく。この結果、伝統的な着装規則が一般社会では不要となり、その必要性が特別な経済社会的階級のみに限定されるようになる（Buckland, 2010）。

バービーはオート・クチュール・ファッションを表象し、ハイ・ファッションに即した教育を提供してきたが、以上の社会におけるファッションの変化から、伝統的着装規則が重要視されなくなった。このため、バービーの着装教育における1部が形骸化した。バービーをとおしての着装教育は、礼節を重んじながら自己の美的現出のために、被服の外観的装身効果を学ぶのみとなっていった。

### 第3項 女性の社会進出加速化によるキャリア教育の変化

1959年の発売以来、バービーが提供し続けたキャリア教育も女性の社会進出の進展により変化が迫られた。ルースは、マテル在任期間中、社会のメイン・ストリームを洞察し、それをバービーに表象した。伝統的な女性を求める声が上がれば伝統的な女性像を、女性はキャリアを持つべきであると風潮が高まれば社会進出した女性像をバービーに具象した。伝統的な女性像と社会進出した女性像の間を振り子のように揺れながら、社会に迎合した。ルース自身もこの揺れを自覚している（Handler & Shannon, 1994）。

このようなバービーのメイン・ストリームへの追従性は既に第2章で言及した。ペアソン（Peason）とマリス（Mullis）（Peason & Mullis, 1999）が一貫した主張を持たずに、伝統的な女性と社会で活躍する女性を表象するバービーの2面性について“Domesticating Barbie: An archaeology of Barbie material culture and domestic ideology”の中で議論している。ルースは社会を適格に洞察したと信じていたが、実際には女性の社会進出に関して、一時的な社会の様相の断片を読み取ったにすぎなかった。

女性の社会進出に関して、マテル内の女性処遇に対する経営者としてのルースの姿勢について言及し、米国社会の動きを概説する。

1960年代後半、マテル内でも第2波フェミニズムを背景に、マテル女性社員が自助努力で昇進の道を切り開いた。事実、彼女たちは出産や育児後の柔軟な復職制度、男女間賃金格差是正等をルースに要求し、ルースに承認させている。彼女たちは不平等を実証することや優れた各自の業績をマテルに認めさせることにより、男女平等の処遇や昇進を手に入れた

（Handler & Shannon, 1994, Gerber, 2009）。しかし、ルースは女性の視座に立ち、彼女たちを支

援することに関心はなく、利潤追求に懸命だった（Handler & Shannon, 1994, Gerber, 2009）。この当時の姿勢についてルース自身も後悔している（Handler & Shannon, 1994, Gerber, 2009）

1970年、ルースは乳がんのため乳房切除を経験し女性としての自信を喪失する。1973年ルースは最適な乳房プロテーゼを取得できたことから精神的に快方に向かった（Handler & Shannon, 1994）。その頃、ルースは女性企業家の会合に偶発的に参加することになり、女性たちと共感的理解を得た。彼女たちに乳房切除を披瀝できたことにより、初めてエリオット以外の人に受容されたことを実感した。これを契機に女性の帰属意識が萌芽し精神的な回復が加速した（Handler & Shannon, 1994, Gerber, 2009）。

一方、マテル内では1975年マテル女性の会（Women at Mattel: これ以降 WAM と表記）が結成される。WAM は男女平等の労働環境を目指し積極的に活動する。女性たちの間に仕事への意欲や機運が高まっていく（Schlesinger Library #501, 15.5）。女性への帰属意識を持ち始めたルースはこのときになり初めて意欲的に WAM をとおして女性たちを支援しようとするが、1975年虚偽財務報告で有罪判決を受け、マテル社長職を解任された。つまり、ルースはマテル在職期間中、女性の社会進出について明確な主張を持ち、それに取り組むことはなく、社会の女性たちを支援することやフェミニズムの観点から女性を先導することはなかった（第2章第3節参照）（石渡、2022）。

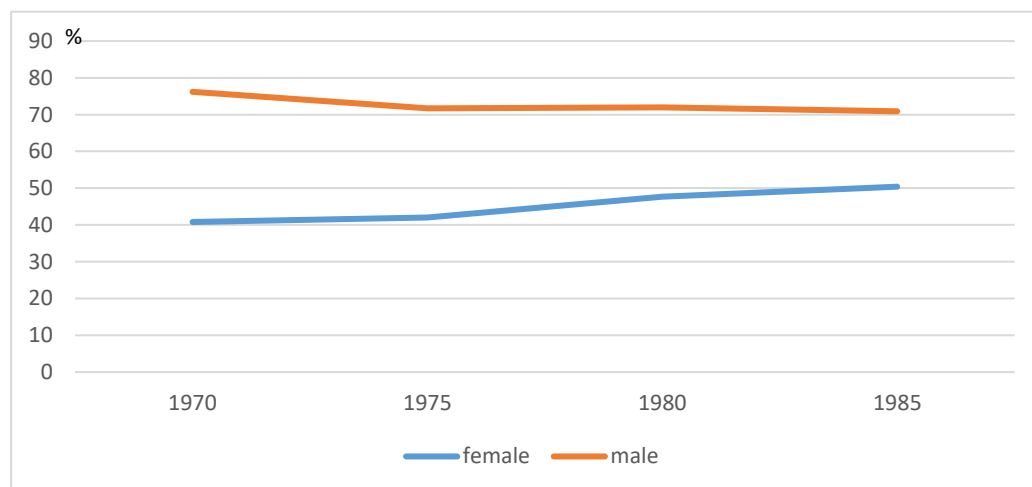


図 4-9 18 歳以上の人口<sup>9)</sup>における男女労働人口

【出典】 U.S. Bureau of Labor Statistic. (2013) BLS Reports. 筆者作成

次に女性の社会進出黎明期（第2章）以降の米国における女性の社会進出について補足する。アメリカ合衆国労働統計局の報告書（BLS Reports, February, 2013）によれば、女性労働人口は1970年には18歳以上の女性人口<sup>10)</sup>の40.8%を占め、1985年50.4%を超えた。男性労働人口は1970年76.2%がピークでありその後は72%と下降気味になっている（図4-9）。

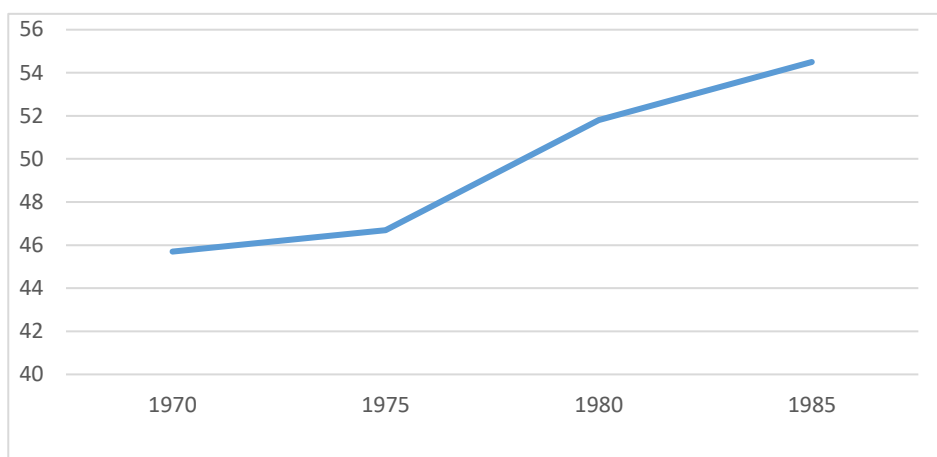


図 4-10 共稼ぎ夫婦 【出典】 U.S. Bureau of Labor Statistic. (2013) BLS Reports. 筆者作成

図 4-10 が示すように共稼ぎのカップルも 1970 年には 46%（共稼ぎではないカップル 38%）から逡増し 1985 年 54.5%までに増加している。共稼ぎではないカップルの中で女性のみが稼ぎ手になっている家庭は 1970 年 1.9%（男性のみが稼ぎ手 35.6%）から微増し 1985 年には 3.7%（男性のみが稼ぎ手 20.4%へ減少）になった。ここから、既婚女性の半数以上が労働市場に組み込まれ、家庭経済の担い手となっていることが分かる。女性の家庭経済への寄与率は 1970 年 26.6%から 1985 年 28.3%へ逡増している。労働時間や賃金については男性と女性の間には依然として格差があるが、女性の職種は多岐に拡大し、女性の社会進出が 1970 年代に比較すると発展している。子どもは母親の日常行動により、家庭以外にも女性が活躍する場所が存在することを認識できる状況にあり、第 2 波フェミニズム以降、子どもにそれを明示する必要性は薄れた。

以上のような状況下、バービーが担うキャリア教育は女性の家庭や社会における役割を示すことではなく、男女の垣根を超えた職業選択の自由や多種多様な職業の提示に移っていくことになる。バービーが伝統的な女性ではなく、社会で働く女性像を具象したのは 1963 年女性会社役員（*Executive Career Girl*）、1965 年宇宙飛行士（*Miss Astronaut Barbie*）、1973 年女医（*Surgeon Barbie*）、1985 年最高経営責任者（*CEO Barbie*）にすぎないが、1990 年代になると変化は顕著になり、バービーは男性の職業域と考えられていた領域の職業も体現するようになった<sup>11</sup>。2000 年代には養蜂家、動物学者、建築業者、武道家など多岐にわたる職業を表象している。

#### 第4項 教育意義の拡大：ルースからエリオットへ

バービー・プレイを表象遊びから創造活動へと拡大するための新しいエントリー・ポイント（実践活動のエントリー・ポイント）を提供したのはマテル社長であり、ルースの夫であるエリオット・ハンドラーである。このエントリー・ポイントの設定を可能にしたのは彼の創造活動に対する不朽の興味関心と言って良い。

エリオットはロシア系ユダヤ人の移民の2世である。シカゴで生まれ、コロラド州デンバーで青年期を過ごしていた頃に、ルースと出会った。彼女はデンバーの富裕地区で育ったが、彼はデンバーの生活困窮地区出身であり、生活は苦しかった。将来、美術の才能を活かして働くことを希望していた。塗装業を営む彼の父親は経済的には苦境にあったが、彼の将来の夢に賛同し、協力を惜しまなかった（Handler & Shannon, 1994）。ルースと結婚後、彼はカリフォルニア州にあるアート・センター・カレッジ・オブ・デザインで工業デザインを学び、そこで取得した技術の潜在性に魅了された。ルースは彼の美術的才能を見抜き、その技術を活かした創作活動を奨めた。ルースは彼の創作品の販路を求め営業活動をした。このビジネスがマテル起業に繋がる。マテルではエリオットの創造性と優れた技術開発力が開花する。

彼はルースとは大局的な立場で玩具製品化に臨んでいた。ルースは野心家であり、幼少期に彼女は経済的自立と他者からの認知を人生の目標に設定し、その目標達成のために猪突猛進した。彼女はマテル発展拡大のため、バービーによる収益が増大すると、企業合併やテレビ、映画製作にも進出した。社外では1972年米連邦準備理事<sup>12</sup>や1973年女性の経済的な役割に関する諮問委員会<sup>13</sup>の初代メンバーとなり、名誉を手に入れ幼少期の目標を達成した。

表 4-1 バービー製品化関係者

アーネスト・ディクター	心理学者	着衣教育（大人のフォーマル抵抗緩和）・マーケティング
エリオット・ハンドラー	技術開発者、社長	新しい創造的活動の遊び（衣装やヘアのカラリング、編み機、衣装制作キット）の付加
ジャック・ライアン	技術開発者	ペンダブル（可動式）バービー、ミシン等
シャーロット・ジョンソン	初代衣装デザイナー	衣装デザインと衣装や付属品製作（ハイファッション、トレンドの具象）キャロル・スペンサー等のデザイナー指導。
キャロル・スペンサー	衣装デザイナー	バービー衣装デザイ（モッズ、ハリウッド・ファッション等）
国際貿易株式会社 田中 勝／宮塚 文子	営業／縫製士	生地・付属品の調達、バービー本体製造（田中）、衣装縫製（宮塚）

#### 筆者作成

ルースが考案したバービーだったにもかかわらず、徐々に彼女のコンセプトが失われた。例えば彼女はバービーに10代の女子の日常生活を具象することを計画したが、豪華なドレスも

必須という衣装デザイナーのジョンソンに妥協した。女兒が表象遊びをする際、バービーに女兒自身を投影し易くするために、ルースはバービーを平均的な容貌にすべきだと考えた。これはルースにとって重要なコンセプトであったが、1960年代後半以降バービーは変化し続け「完全な美」の象徴になっていく。ルースはそれを阻止できなかったと自伝で告白している (Handler & Shannon, 1994)。

表 4-1 に示されたエリオットやジョンソンをはじめとする製作関係者は常にそれぞれの専門分野でバービーの改良、付加価値の開発に従事し続けていた。ルースは社会のメイン・ストリームのコンセプトを洞察しバービーに具象させるためにバービー衣装選定に関わるものの、日々の衣装に関する業務などは全面的にジョンソンを信頼し任せた。ジョンソンは新しいデザイナーが雇用されるたびに、バービー衣装デザインのための遵守事項を教示し、高品質の衣装制作を維持するだけではなく、バービーの睫毛を植毛し、バービーの美を高めた (Spencer, 2019)。バービーを含むマテル製品の特許を 1,000 以上<sup>14</sup> 所有する製品開発技術担当のライアンは可動式バービー (Twist'n Turn Barbie, 肢体を自由に曲げ、様々なポーズが取れる) を開発した。これは女兒に絶大に支持され、彼はバービーの父親と呼ばれた。彼らとは異なり、ルースの関心はバービーよりマテル経営や社外の仕事にあったことは自叙伝や伝記から明らかだ。バービーの容貌の変化はバービー制作関係者の貢献度がルースを上回り彼らの意見が優先された表れである。結果、バービーはルースの意に反して美を追及し変身することになる。

一方、エリオットはバービーが女兒たちの支持を受け、順調に販売を上げると、ルースと異なる観点からバービーに取り組み始めた。

彼は創造性に溢れ、マテル創立以来、ウクレレの玩具 (*Uke-A-Doodle*, 1947 年発売)、音楽を奏でる玩具 (*The Lullabye Crib*, *The Peek-A-Boo Egg*)、バブルを噴き出す宇宙船が据え付けられたヘルメット (*BUBBLE-O-BILL*, 1954 年発売<sup>15</sup>)、玩具の銃 (*The Burp Gun*)、おしゃべり人形 (*Chatty Cathy*, 1959) 等のヒット商品で開発費や運転資金を集めた。

エリオットは玩具には 2 種類あるとルースに説明している。1 つはヒット商品、市場に短期間のみ存在する短命な玩具だが、爆発的な利潤を生み出す。もう一つは市場で長期間愛される長命な玩具である。彼はバービーが後者の玩具に相当すると確信し (Handler & Shannon, 1994)、バービー・プレイを開拓した。

エリオットはバービー・プレイヤーの女兒の中にも彼同様、創造活動を好む者がいると信じ、バービー・プレイヤーに創造活動の楽しさを体験させたいと考えた (Spencer, 2019)。このエリオットの発想により、バービーに新たな教育的目的が加えられた。それが創造活動である。そのために彼はデザイナーや技術者と頻繁にコンタクトを取り、バービーをプラット

フォームにした創造活動を伴う遊びを提供した。エリオットがバービーから着想したアイデアを実現化させるために協力したのがデザイナーのスペンサーやライアンである。

この遊びは子どもが自主的にバービーから発想したのではなく、エリオットが提供した仕掛けから誘導された創造活動なので、本研究では受動的創造活動と呼ぶ。

### 第3節 家庭内における創造活動

#### 第1項 受動的創造活動

1960年代から1980年代前半、バービー・プレイに加わった最も注目すべきプレイとは創造活動である。この端緒を開いたのがエリオットである。彼は幾つかの仕掛けを置き、意識的に子どもを創造活動へと導いた。つまり、彼は実地体験型エントリー・ポイントを設置したと言える。彼が設置したエントリー・ポイントの具体例は以下である。

1965年、エリオットはバービー衣装デザイナー、スペンサーの協力を得て、針を使わずに衣装を制作できるソー・フリー・ファッション・ファン (*Sew-Free Fashion Fun*) を販売した (図4-11, 4-12, 4-13, 4-14, 4-15, 4-16)。ソー・フリー・ファッション・ファンにより制作可能な衣装例の1つが図4-11である。図4-11の中央の衣装のソー・フリー・ファッション・ファンが図4-12である。このセットには女兒が執着した (第3章第2節第4項) 衣装付属品 (図4-13) も含まれている。図4-16のパッケージに衣装作成説明文がある。それによると

- (1) ソー・フリー・ファッション・ファン・ストリップ (*Sew-Free Stripe*) (図4-15) を布地に貼り付ける。
- (2) 布地 (図4-12) を切り抜く。
- (3) 接合部分を指で押さえつけ接着する。

とある。また図4-14のアップリケは衣装制作のための材料の1部であり、それを指定された衣装の部分に貼り付ける。しかし、このアップリケを指定されたスカートの部分 (図4-11) に貼り付ける女兒もいれば、異なる部分に貼り付ける女兒もいた。自分でアップリケを作り、スカート全体に貼り付ける女兒もいただろう。独自の衣装を演出したい子どもは工夫次第で、独自の衣装を創り上げることができた (Spencer, 2019)。つまり、ソー・フリー・ファッション・ファンを使い、子どもたちは独自の発想のもと、衣装のデザインを発展させることができる。更なる創造活動の発展性を加味したプレイ・セットと言える。

中には1965年から1966年に販売された *Day'n Night #1723* のようにブラウス、ドレス、パンツ、コート、スカート、ハット、パース、イヤリング、ベルト等複数のアイテムを揃えたセ



ットもあり、衣装制作後、実際に衣装の組み合わせを楽しむことができる。第2章で述べた着装教育の1部を継承している。しかも、ファスナーやボタンさえも、針を使わずに衣装に固定できる仕組みなので、玩具としての安全性が担保されている。



図 4-11 ソー・フリー・ファッション・ファン衣装例

図 4-14 参照アップリケ

図 4-13 参照 付属品

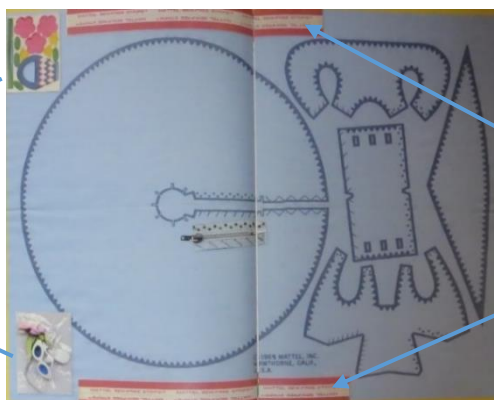


図 4-15 参照 ストリップ

図 4-12 ソー・フリー・ファッション・ファン・セット



図 4-13 ソー・フリー・ファッション・ファン・セット付属品



図 4-14 ソー・フリー・ファッション・ファン・セット材料 1 (アップリケ)

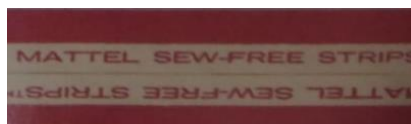


図 4-15 ソー・フリー・ファッション・ファン・セット材料 2 (ソー・フリー・ストリップ)

図 4-10, 4-11, 4-12, 4-13, 4-15 [出典] Spencer.(2019).*Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America's Favorite Doll and the Incredible Woman Behind*





図 4-16 ソー・フリー・ファッション・ファン・パッケージ

【出典】 Spencer.(2019). *Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes*

*That Made America's Favorite Doll and the Incredible Woman Behind*

1966年エリオットはバービーの衣装とヘアーをカラリングするセット、カラー・マジック・ファッション・ファン（*Color Magic Fashion Fun*）を発売した（図 4-17）。生地の手柄と配色を担当したスペンサーはこのセットに適切なファッションとしてモッズ（the Modernists': the Mods）を採用した。図 4-17 のように溶液を付けると衣装や髪の色を変化させることが可能だ。モッズに精通したバービー・プレイヤーは前衛的なバービー（図 4-18）を表象したに違いない。彼らは各々の美的感性と社会的感性によりバービーをプラットフォームに個性を発露させる機会を得た。

イェール大学卒業を卒業したライアンは冷戦下、スパロー・ミサイルやホーク・ミサイル設計に携わったのち、彼はマテルで製品開発に従事した。彼は高度な技術力でエリオットの着想を実現化させることに寄与した。1973年ソー・マジック（*Sew Magic*）（図 4-19）、1974年ニット・マジック（*Knit Magic*）（手動編み機）はエリオットの依頼を受けてライアンが製品化した（Oppenheimer, 2009）。前者は玩具のミシンであり、針を使わずに糊で縫製でき、後者は手動編み機で編み棒を使わずに、編み物ができる。両者の器具とも安全な環境のもと、子どもが創造活動を楽しむことができる。ソー・マジックには別売りの衣装の材料セット（図 4-20）が販売されているがニット・マジック（図 4-21）は家庭で材料さえ調達すれば、子どもは自由に制作できる。子どもの発想次第でバービーのホルター・ドレス、マフラー、キャップ、パース等の他にも図 4-21 のような自分自身のポシェットも制作可能である。



図 4-17 カラー・マジック・ファッション・ファンの宣伝



(図 4-18) カラー・マジック・ファッション・ファンを施されたバービー

〔出典〕 Spencer.(2019).*Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America's Favorite Doll and the Incredible Woman Behind*



図 4-19 ソー・マジックの宣伝



図 4-20 ソー・マジック説明書と材料



図 4-21 ニット・マジックの宣伝より

図 4-17, 4-19, 4-20, 4-21 〔出典〕 : Eames. (1995). *Barbie Fashion: Volume I, 1959-1967*

他にもヘアーをアレンジできるヘアー・ファッション・ファン（Hair Fashion Fun、制作者不明）等もある。これにはウィッグやブラシ、ヘア・ピン等が入っている他、バービーのヘアーをカラリングやヘアーをカールするアイテムも含まれている（DeWein & Ashabraner, 1977）。

このような仕掛け、つまり実地体験型エントリー・ポイントにより、バービー・プレイヤーはバービーをプラットフォームにした創造活動というプレイ、衣装・付属品制作、ヘアーのアレンジやカラリング等を使い自分独自の新しいバービーを表現するという体験が可能になった。これらの仕掛けは遊びという枠組みの中に存在するので、使い方を順守する必要はなく、自由に使用することができる。すなわち、説明書に従い、決められた方法で、想定された完成図を目指して制作する必要はない。子どもは安全性が確保された器具と調達可能な材料を使い、思い通りにバービーの衣装や付属品、または自分の望むモノを制作することが許されている。与えられた器具や材料を最大限に活用し、個性を作品に表現した子どもにとっては能動的創造活動にも転じることができた。

## 第2項 米国における大人の能動的創造活動

1961年に設立したバービー・ファン・クラブは、1964年に全米会員数が50万人を超えた。8,500の支部会が存在し、定期的に衣装制作講習会等が開かれた。会員には大人の占める割合も多く、各々のバービーを持参し、各自のためのバービー衣装を制作した（Zinsser, 1964, Handler & Shannon, 1994）。1964年には図4-22のように、バービーのドレスメーカーのために（*For Barbie Dressmakers*）というセットが販売された。ここにはYKKのファスナーとバービー衣装用のボタンが入っている。これらを求めれば、ドールの衣装に相応しいパーツを使い、高度な衣装制作が可能になる。これは1960年代中頃には、バービーはプレイヤーとして大人を取り込み、大人が衣装制作活動を盛んに行っていたということを明示している。これは仕掛けによって誘発された行為ではなくプレイヤーがバービーをプラットフォームに自主的に行った衣装制作活動である。従って本研究ではこれを能動的創造活動と呼ぶ。

子どもや孫を喜ばせるために衣装制作をする場合もあれば、自らが衣装制作を享受する場合もある。“Barbie’s Queer Accessories”（Rand, 1995）には米国の家庭で母親や祖母が衣装制作に関わっている事例が紹介されている。1960年代から1970年代、米国の家庭にとってもバービー衣装は高価だった。衣装制作の手間と時間を負担に思い、衣装を購入した母親もいたが、経済的理由から裁縫やデザインのスキルがある祖母や母親が衣装を制作した家庭も多い。たとえば、子どもがマテル製の衣装と異なると癪癢を起しても、彼女たちはバービーのカatalogやマテルが販売している実物の衣装を観察し、バービー衣装に特有な豪華さの演出法を見抜きそれを再現しようと努力した（Rand, 1995）。その努力は子どものためというよりは彼女たちの創造活動であると解釈して良い。

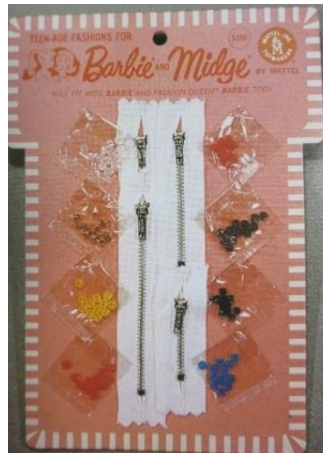


図 4-22 バービーのドレスメーカーのため

【出典】：Eames. (1995). *Barbie Fashion: Volume I, 1959-1967*

### 第3項 米国における子どもの能動的創造活動

19世紀後半、ドール生産を誇っていたフランスはドールによる女兒の裁縫教育を目指した。しかし人形作家、アデレード・ユーレ (Adelaide Huret, 不詳：1850年頃活躍) は子ども全てが裁縫道具を適切に使いこなせることはなく、ドールをツールとした裁縫教育の効果は期待できないと述べた (Peers, 2004)。ルースもバービーによる裁縫教育を意図しなかったがバービー・プレイから自然と衣装制作に惹かれた子どもがいた。

ランド (1995)、ロジャーズ (1999)、マクドノー (1999)、ストーン (2010) の著書に母親や祖母の衣装制作やそれに対する子どもの反応について事例は挙げられているが子どもの衣装制作については記述が殆どない。そこで、事例を“Sew News”とバービー・ドール蒐集家向けの刊行誌、“Barbie Bazaar (『バービー・バザール』)”から引用する。

ソーイング・パターン・デザイナーであり、“Sew News”のコラムニストであるアビー・グラセンベルグ (Abby Glassenberg, 2018) はソーイングを趣味、仕事とする大人の殆どがバービー衣装の制作経験があると述べている。

バービーとフェミニズムは密接に関係しており、ここにもその影響が窺える。というのは、子どもの頃、グラセンベルグ自身はバービーを持つどころか、衣装制作の経験もない。グラセンベルグの母親はバービーの女性性に異論を唱え、彼女にバービーを与えることはなかったからだ。その上、母親は既製服を調達できる環境下、裁縫を学ぶことは無駄であると考えていた。グラセンベルグは歴史学をハーバード大学大学院で専攻後、教員となるが、その後、現在の仕事に転じている。

グラセンベルグは“Sew News”の読者キャシー・ラナバーガー（Kathy Ranabargar, 1959年にバービーを入手）、クローディア・マッカートニー（Claudia McCartney, 1973年バービーを入手、5歳から衣装制作）、ファッション業界で働くアリサ・カールトン（Alissa Carlton）の事例を挙げ、バービー衣装を制作する女兒について記している。カールトンはバービーの衣装制作を女兒に動機づけた要因として

- (1) バービーが子どもにとって初めての女性を表象するドールである。
- (2) バービーは小型のドールであり、子どもが家庭で材料を調達しやすい。

という以上の2点を挙げている。このような子どもたちはマテルの仕掛けに依拠することなく、自由に衣装制作に挑み、裁縫スキルを養成した。バービー衣装の型紙<sup>16</sup>は1960年代には販売されていたが、型紙からの衣装制作は子どもには難しく、子どもは立体裁断で衣装を制作した。ラナバーガーは友だちと何時間もダーツの取り方や留め金の付け方を学んだ。マッカートニーにとって制作行為自体が興味の対象であり、バービーは衣装制作のためのトルソーに過ぎなかった（Glassenberg, 2018）。

彼女たちにとってバービーは創造の起点であり、湧き出るデザインのアイディアを具現化するためのトルソーであり、衣装制作を学ぶツールであった。彼らの創作品は家庭内で評価され、外部に公開されることや発信されることはなかった。そこで本研究ではこの活動を家庭内完結型能動的創造活動と呼ぶ。

現在活躍しているデザイナーのリーム・アクラ（Reem Acra, 年齢不詳）、アナ・スイ（Anna Sui, 1964-）、シンシア・ローリ（Cynthia Rowley, 1958-）等が子どもの頃、バービーの衣装を制作する遊びを経験した（Gerber, 2019）。例えば、バービーに衣装を提供しているアクラはニューヨークを拠点にウェディングドレス・デザイナーとして活躍している。彼女はバイルートで育った。彼女の家には住み込みの裁縫師がいて、家族の被服を作っていた。アクラは裁縫師の傍でバービーの衣装を縫っていたと言う（Glassenberg, 2018）。彼らはかなり早い時期にデザイナーになることを志し、高等教育で被服デザインの専門教育を受けている<sup>17</sup>。

蒐集家でありバービーのメイクオーバーをしているモニック・グルーム（Monique Groom）がバービーのメイクオーバーに至るまでの経緯を“Barbie Bazaar”2002年12月号に寄稿している。その冒頭部分で彼女は33年前、スプール・タイプの編み物器具を使って、初めてバービーのために、オレンジ、黄色、ピンクの3色の毛糸で縞柄のチューブ・ドレスを編んだことを回想している。その後、彼女が10歳になったとき、ミシンで縫物をするのが彼女の主流の遊びとなり、バービー・プレイから遠のくが、時を経てバービーとミシンを操るスキルが合体する。現在、衣装制作というバービー・プレイをグルームは堪能している。彼女は自分がデザインした衣装を蒐集したバービーに装着し、さらに衣装が引き立つようにバービーをメイクオーバーしている。

以上の事例から、当時の子どもがバービーの衣装制作をきっかけにプロフェッショナルなデザイナーとなったことが確認できる。

グラセンベルグはこのような衣装制作というバービー・プレイが米国のファッション業界や縫製業界に資したと述べている。つまり子どもはバービー衣装を制作するというプレイを享受しながら、ファッション・デザインや縫製スキルを実践的に向上させることができた。この点においてもバービーには教育的意義があると考えられる。管見では当該時代の衣装制作の事例は女兒のみであったが、バービー・プレイをとおして服飾関係に興味を持った男児もいる。蒐集家のジャスティスはバービー・プレイをきっかけにノースカロライナ州立大学、ウイルソン繊維カレッジ校で学び、アパレル関係に従事するなど被服への関心を持った。現在ではバービー衣装の型紙やクロシェによる衣装制作にも興味を持っている（Bradley Justice, Personal Communication, March 2, 2020）。また近年では、ミッシェル・オバマの衣装デザイナーとして有名なジェイソン・ウー（Jason Wu, 1982-）も幼少期、バービーの衣装をデザインすることに関心があったと述べている（Gerber, 2019）。

#### 第4項 日本における家庭内完結型能動的創造活動

本項では聞き取り調査をもとに1960年から1980年代前半にバービーの衣装を制作した被調査者の回想（ストーリー）を大人や子どもの能動的創造活動として補足する。彼らの創作品も家庭外に公開されることや発信されることもなく家庭内完結型能動的創造活動であった。

1956年から、バービー製品化準備の段階が国際貿易株式会社で始まっていたが日本でバービーが発売されたのは、米国内の需要を満たした後の1962年だった。バービーを初めて見て衝撃を受けた。その時ATは大学生だった。

**【ストーリー1】** 贅沢な玩具（AT、1962年～1966年、1970年代後半から1980年代：神奈川県出身）

日本でバービーが人気になった1962年から1970年、私自身は大学生になっておりドール遊びからとくに卒業していた。しかし7歳年下の妹が夢中になって次々に衣裳や付属品のバッグ、手袋、帽子、靴、ヘアーウィッグまで買い揃えていた。その当時から日本経済も右肩上がりの時期を迎えて、私の子ども時代には想像もつかない贅沢な玩具に目を見張った。妹は幼少期からファッション・コンシャスだったのでバービーに魅せられたのかもしれない。ただしバービーの影響かどうかは確認できない。

その後、バービー・グッズの全てを私が譲り受けた。妹には娘がいなかったし、高価だったので捨てるには勿体ないという理由からだ。私には娘が3人いるが、バービー・グッズは長女と次女が多少遊びに使う程度で3女は興味を示さなかった。



長女にはドール好きの友だちがいて、バービーを見せると友だちは目を輝かせた。友だちがお姫様ごっこや着せ替え遊びをしたがったので遊んだものの、長女にとっては1960年代のバービーの容貌はあまりにリアルで不気味だったらしい。1人でバービーと遊ぶには抵抗があったと言っている。長女によると、確かにバービーはリカちゃんに比べて質が高く、衣裳、付属品は凝っていた。次女は姉からのお下がりが嫌で、バービーとはあまり遊ばず、サンリオ製品や新品のリカちゃんと遊んだ。長女より10歳年下の3女はバービーやリカちゃんとは遊ばなかった。

妹がバービーを姪に譲るという行為から、バービーが1960年代には高価だった名残が窺える。1960年代後半、経済実質成長率は11%を超えたが、1970年代に入り成長率が低下する。しかし1970年代から1980年代にかけ、実質賃金が上昇したことにより、購買力が高まり、国民生活が豊かになっていった（厚生労働省、2011）。この時代の子どもにとって、つまりATの娘たちにとって、古ぼけたバービーは魅力的ではなかったに違いない。また高価で贅沢な玩具という認識もなかったことだろう。ATは1970年から高校の英語教員を約40年間勤めた。ATが娘のためにバービーの衣装制作をしたストーリーや長女の衣装制作のストーリーはなかった。しかし1960年から1985年バービーと遊んだ被調査者7名は母親の衣装制作を回想し、6名の被調査者が子どもの頃の衣装制作について言及した。

日本でも米国同様、女兒たちの間で、バービー・プレイとして表象遊びとともに、衣装制作が組み込まれていた。しかし衣装制作は米国の女兒のように本格的に縫製した衣装もあれば布地を巻き付けるだけのものやアームホールを開けてドレスに見立てるという簡易な衣装制作もある。母親ばかりでなく父親も女兒の遊びを充実させるために介入した。簡易な衣装制作と父親の介入については先行研究では事例がなかった。

まず、日本の女兒の衣装制作について考察する。この能動的創造活動発生には日本独自の社会経済的背景や技術の進歩が関係している。

日本では1945年から1954年洋裁学校が興隆期を迎えている。戦後、被服は高価であったため、節約目的で女性が洋裁技術を積極的に習得し、家族の被服を賄うことにより、家庭経済を支えた（齊藤、2016）。1965年から1975年ミシン普及率は77.4%から84.7%に伸びている（内閣府統計、2012）。女性の社会進出が遅れていた日本では洋裁技術を持った専業主婦が家庭内で縫製の内職に従事し家計に付与した。これを裏付けるように、聞き取り調査ではこの時代の子どもたちが既製服を着ることは稀でありほとんどが母親手製の服を着ていた。また、母親が縫製の内職に従事している家庭があった。

総理府統計局家計調査から、1963年度1世帯当たり年間の品目別支出金額をみると、男性ワイシャツ1,012円、女性用ブラウス908円、子ども用洋服3,453円である。当時米国ではバー

ビーが本体価格 3 ドル（1 ドル＝360 円）、衣装価格 1.5 ドル～4 ドルで販売されていたが、日本ではバービー（衣装付き）が 900 円から 1500 円で販売されていた（図 4-23）。



図 4-23 1962 年バービーが日本で発売された頃の衣装カタログ MF 提供

バービー1体が男性ワイシャツや女性用ブラウスの1年間の支出金額に相当することを考えると如何に高価な玩具だったかが分かる。

バービー購入後、衣装購入まで余裕がある家庭は少なかった。洋裁技術を持つ母親が衣装制作したのは米国同様である。聞き取り調査ではこの年代にバービーを手に入れた被調査者は子どもながらにバービーが高価な玩具であることを知っていた（【ストーリー2】【ストーリー3】【ストーリー5】）。またバービーが日本社会とはるかに異なる豊かな米国の玩具であり、かつて日本には存在しないお洒落な玩具であることを知っていた（【ストーリー1】【ストーリー2】）。

#### 【ストーリー2】黄色のドレス（YT、1960年代：神奈川県出身）

高価なバービーを買ってもらえるような家庭ではないことを子どもながらに充分理解していたがバービーが欲しくてたまらなかった。1人っ子だったので親が無理をして購入したと思う。バービーの衣装は高額だったが数着、買ってくれた。

しかし一番のお気に入りのバービーの衣装は母親手製の光沢ある黄色のドレスだ。今でもその黄色いドレスを鮮明に覚えている。

母は内職でドレスを縫製し米軍基地の洋品店に納めていた。そのドレスの余り布でバービーのドレスを縫ってくれた。細いウエスト・ラインにはギャザーがふんだんに寄せられ、裾が豪華に広がっていた。子どもの頃、私の服は全て母親の手製だったので、バービーの衣装のような洒落た既製服に憧れていた。今も当時と変わらずファッションには興味がある。



当時のテレビ番組には米国のテレビ番組が多く放映され、米国人の生活様式や文化を見て米国に憧れた。バービーと遊ぶことで米国を手に取り感じる事ができた。

バービーは豊かな国、米国そのものだった。

YTはその後、米国文化に興味を持ち、外国語を専門に学習する高等学校へ進学する。YTの家庭のように、当時の日本の家庭では母親が家族の服を制作していた。また、母親などがミシンを使って内職をしていた。そのため、家庭には布が日常的にあった。この環境下であれば、子どもが母親を真似て、遊びの一環としてバービーの衣装を制作するのも自然の流れだったと考えられる。

クリスマスや誕生日という特別な機会にバービー衣装をプレゼントしてもらえる子ども（【ストーリー3】 【ストーリー4】）もいれば、衣装をねだることができる家庭状況ではないことを心得ている子どももいた。しかし両者とも家庭の余り布を使って衣装制作を楽しんでいる。親の手解きで衣装を制作する子どももいれば（【ストーリー3】）、発想を自由に解き放ち、布に穴を開け、糊で接着すると言う簡易な方法でバービーの衣装を制作し、空想の中でその衣装を美化した（【ストーリー4】 【ストーリー5】 【ストーリー6】）子どももいる。

1973年には洋裁の内職はピークを迎えた（齋藤、2016）。米軍基地のある横浜では米軍兵やその家族のスーツやドレスの縫製を家業や主婦の内職となっていた。子どもを喜ばせるために家事や育児、内職の時間を犠牲にして衣装制作した親もいれば（【ストーリー2】 【ストーリー6】 【ストーリー7】）、遊び相手がなく、いつも忙しく働く親のそばで、親の縫製作業を見ながら育った子どももいる。子どもは親の作業を見様見真似で衣装づくりを遊びとして始めた（【ストーリー7】）。

### 【ストーリー3】 母と子の衣装制作（MF、1960年代～：兵庫県出身）

近隣の商店街の玩具店にはタミーやスカーレットが売られていたが、バービーは神戸の大丸デパートにしか売られていなかった。高価なドールであることを知っていたが、欲しいと言うと父親が大丸デパートまで行って買ってくれた。母親は洋裁技術も確かだったが編み機を持ち、編み物も得意だった。バービーのドレスやセーター、カーディガンをたくさん作ってくれた（図4-24）。またときには私にも衣装の縫い方や編み物を教えてくれた（図4-25）。バービーの衣装を1度買ってくれることになった。私が持っていたバービーの衣装は赤いスカートと白いブラウスだった（図4-26）。どんな衣装を買ってもらったら、着せ替えを楽しめるのか、慎重に考えた。ドレスだと着回しができないのでブラウスとスカートの組み合わせの衣装を買ってもらうことに決めた。そうすれば他の衣装と組み合わせが可能で楽しめる（図4-27、4-28）。



図 4-24 母親手製の衣装  
MF 写真提供



図 4-25 MF 手製の衣装  
MF 写真提供



図 4-26 MF のバービーの  
最初の衣装、MF 写真提供



図 4-27 MF が購入した衣装  
MF 写真提供



図 4-28 衣装の組み合  
わせと手製のベスト  
MF 写真提供

#### 【ストーリー4】衣装（HA、1960年代、1980年代：香川県出身）

クリスマスのプレゼントとして、はじめて、親にお願いしたのがバービーだった。別に裕福な家庭ではなかったがクリスマスやお誕生日というような特別な日にはプレゼントをリクエストすることができた。

玩具店（香川県）の2階へ通じる階段にはバービーが美しく並べられ、どれを買ってもらおうかとワクワクした。パールのネックレスを着けたピンクのネグリジェのバービーに決めた。なんでネグリジェを選んだのか分からないが珍しかったのだろう。誕生日やクリスマスには親がバービーの衣装を買ってくれた。自分でもバービーの衣装を買ったことがある。近所の祭りの屋台でドールの衣装が売られていた。それがバ

ービーにぴったりだったので何点か買った。デパートよりずっと安かったが、品質が悪いのは子どもの目にも明らかだった。母親がバービーのスーツを縫ってくれたことを覚えている。

私も母親から端切れをもらい、穴を開けたり、スナップをつけたりしてバービーの衣装を作った。バービーに自分を投影させて遊んでいた。舞踏会へ行こうとか、誕生日パーティーには何を着て行こうか等と空想しながら何回も衣装を着せ替えた。

1960年代、香川県では大きな工事が行われており、イギリスやオランダから工事技師が家族を帯同していた。その子どもたちもバービーを持っていたので一緒に遊んだ。どのようにコミュニケーションをとっていたのか覚えていないが、その中の1人が持つバービーの衣装にはブラジャーがあり驚いた。私がドール用のブラジャーを見たのはそれが初めてだった。

HAの家庭でも母親が衣服を制作し、HAが独自の方法で簡易的な衣装を制作している。彼女の場合は表象遊びと衣装制作が同時に行われている。子どもでありながらも衣装の品質を認識していたと言える。また、総人口に外国人の占める割合が0.6%の時代（国立社会保障・人口問題研究所、2014）、バービーを通じて貴重な異文化体験をしている。彼女は1980年代、米国に在住し子どもをとおしてバービーと再会することになる。

#### 【ストーリー5】ツイスト・バービー（KK、1960年代：神奈川県出身）

「人形を買ってあげる。」と両親が言ったとき、2歳下の妹はリカちゃんを選んだ。私はお姉さんだからツイスト・バービーにした。バービーは大人だし、バービーを持っている人はちょっとリカちゃん派と違う。お洒落な人はバービーを選ぶと思い込んでいた。それにバービーのボディはリカちゃんよりも感触が良いし、何よりもリカちゃん違って綺麗なポーズが取れる。

母親は洋裁の内職をし、米軍基地にブラウスを納品していた。母が光沢のある布地のブラウスにボタンを縫い付けている姿を覚えている。妹のように表象遊びをせず、母からハンカチ、布やレースの余りをもらい、ツイスト・バービーに纏わせた。針を使って縫うことはしなかったが、裁断した布にレースを糊で接着しドレスに見立てた。ドレスができると、それに似合うヘアーにアレンジしてポーズを取らせて遊んだ。

父が病弱で母が外で働くようになった。家で一緒に過ごせないという罪悪感からか、母がバービーの衣装を2度買ってくれた。その頃には私たちの服を縫う時間もなく、私たちは既製服を着るようになった。バービーの衣装が自分の既製服より高かつ

たことを知って驚いた。バービーのハイ・ヒールとタイト・スカートに憧れ、社会人になってハイ・ヒールとタイト・スカートを好んで着用した。

KKも簡易なドレスを創り出す方法を独自に見つけ、それを装着させヘア・アレンジを施しポーズを取らせることで遊びを完結させている。ハンカチや家の余り布を使い、接着剤を使ってドレスを作り、レースでドレスを飾り付けた。当時の女兒はバービー派とリカちゃん派に大別されたがバービー派とリカちゃん派を比較し、バービー派は大人っぽくお洒落な人が多いと、彼女はバービー派であることに優越感を持っている。またバービーは単品としては価格が高いが、リカちゃんと遊ぶためにはリカちゃんハウスが必須であり、合計するとバービーのほうが安価だ。2人がリカちゃんを購入しなかったので親の負担を軽減できたと言った頃のことだ。

#### 【ストーリー6】（KG、1962年～：神奈川県出身）

母親は大変器用な人だったので、横須賀メリヤス工業株式会社でバービー衣装縫製の内職をもらうことができた。子どもが小さく外で働くことができず、約2年間、衣装縫製の内職をした。母が制作した衣装は赤いワンピースと青いドレスの2着

（図4-29, 4-30）だった。10枚くらい仕上げると納品しに行った。母と一緒に納品に行ったことがある。横須賀メリヤス工業株式会社に行くのではなく近所の内職のまとめ役の家に行ったと記憶している。検査が厳しく、不合格だと撥ねられてしまう。撥ねられたものは解き、作り直して納品をしていた（KGの姉より補足）。撥ねられた衣装を家で母親が解いていると、姉が解いた衣装をもとに型紙を作り、自分でバービーの衣装を制作し始めた。姉は自分で作った衣装でバービーと遊んでいた。私はそこまでのスキルがなかったので、布をバービーのボディに巻き付け、1部分を縫い合わせ、それにリボンを付けて遊んだ。バービーの衣装は両親や親類がプレゼントしてくれたし、母も縫ってくれたのでかなり持っていたと思う。ドール達を伯爵令嬢とか王女様等に設定し、シチュエーションにも凝り、衣装や付属品を使って夢物語の中で楽しんでた。

ドール遊びでお洒落に興味を持ったと思うが、母が娘達に綺麗な服を着せてくれたことが影響したのかもしれない。母はバービーの衣装を縫製していたことを自慢にしていた。幼稚園や小学校の学芸会で子どもの舞台衣装を縫えずに困った保護者達を家に呼び教えていた。

KGも簡易なドレスを制作している。姉は母親の内職の製品から型紙を起こし、本格的に制作している。一方、KGは簡易な衣装を作り、それを美しいドレスに空想の中で見立てて遊ぶことに長けている。母親の手解きを受け、基礎から制作する女兒もいたが（【ストーリー

一3】）、総じて簡易の衣装で済ましている。また親の手造りの衣装に不平、不満を言った女兒も聞き取り調査ではいなかった。



図 4-29 *Sheath Sensation #986*

【出典】：Eames. (1995). *Barbie Fashion: Volume I, 1959-1967*



図 4-30 *Fashion Editor #1635*

【出典】：Eames. (1995). *Barbie Fashion: Volume I, 1959-1967*

【ストーリー7】 衣装制作（NI、1965 年～1975 年：神奈川県出身）

家業は紳士服仕立屋で米軍関係者からの注文が多かった。スーツの裏地は光沢のある派手な色や大胆な図柄なものが多く、目を見張った。末っ子で姉たちと年齢が離れていたのでもいつも両親が仕事をしている傍で遊びながら育った。裏地の余り布をもらってリカちゃんの衣装や帽子を作った。

私が作った衣装や帽子を見て、両親が姉妹の中で 1 番器用だと褒めてくれることが嬉しかった。これがきっかけとなり、裁縫やモノ造りに興味を持った。母親となり、長女がバービーで遊びだすと、長女を喜ばせるためにバービーの衣装を縫った。下の子の育児に時間を奪われ、長女が精神的なバランスを欠いた期間、長女に愛情を示すように医師から助言されたこともあり、衣装をたくさん縫った。長女は不登校だったがバービーがあれば近所の子ともたちと遊ぶことができた。

長女はリカちゃんも持っていたのでリカちゃんの衣装も縫った。リカちゃんはボディが扁平なので衣装制作は簡単だ。しかしリカちゃんはバービーよりサイズが小さく、凝ったデザインの衣装は反映できない。バービーはリカちゃんより大きいのでいろいろな凝ったデザインの衣装ができるが、胸の高さがありウエストが細く縫製はかなり難しい。しかしこの難しさが制作上の魅力だった。

不登校になった娘のためにリカちゃんやバービーの衣装を縫った【ストーリー7】の NI は子育てが終了すると、イベント会社に勤め、イベント用オーナメントを制作している。ぬいぐるみを制作することもある、ディズニーのキャラクターの衣装を縫製することもある。

娘に愛情を示すためにリカちゃんとバービーの衣装を制作し、NI 自身も創造活動を享受した。NI はリカちゃんとバービーの衣装制作を【ストーリー7】で比較しているが、リカちゃん初代開発担当者、元タカラ専務の小島（2017）もリカちゃんの衣装について言及している。リカちゃんは設定年齢が小学生であることから衣装が限定される。また、小型なボディなのでファッションの表出には限界がある。そこでタカラはドールのファッション性の向上のため、バービーと同じサイズ、同じ設定年齢のレディリカを発売した。

つまり衣装制作者にとって、バービーの設定年齢やサイズが高度なファッション表出に最適であり、フォルムのための縫製の困難さが逆に制作意欲を駆り立てる。つまりバービーは衣装制作という創造的活動の格好のプラットフォームであると言える。

### 【ストーリー8】子どもの評価（MU、1980年代：東京都出身）

幼稚園の友だちが皆、バービーを持っていて、お姫様ごっこをして遊んでいた。私はバービーを持っていなかったの、いつも召使役だった。召使はバービーの衣装を着せ替えさせるのが仕事だった。幼稚園の友だちにはバービーの衣装の着脱が難しかったようだが私には簡単だった。自分のバービーがあれば、それを使ってお姫様役に昇格されると思い、両親にバービーを買ってもらった。正直に言うと、ドール全般に興味はなかったが友だちとの遊びから疎外されたくなかった。しかし、バービーを買ってもらっても召使役から逃れることはできなかった。

専業主婦の母は洋裁が大好きで、私や弟の服や自分の服をよく縫っていた。私がバービーを持ち始めると、バービーの衣装も作ってくれた。家の中では私がバービーと遊ぶことはなく、病弱の弟が外で遊べないのでバービーと遊んでいた。しかし母は衣装を作ると私に衣装の批評を求める。仕方がないから、母が衣装を縫い終わると、バービーに衣装を装着させ、着脱の容易さ、デザインにおける生地のは非やボタン、ホックの位置の適正さ、羽目心地等を評価し、母に伝えた。母は私が衣装に関心を示さず、バービーで着せ替え遊びをしないのが不満だったそう。しかし当時はそのような素振りも見せず、バービーの衣装制作の雑誌などを購入し、バービー衣装を次々と制作しては私に評価させていた。

母親によるバービーの衣装制作は、当時の女性たちにとって洋裁技術が必須の生活スキルであり、ミシンが日常生活の1部になっていたことから、行われたと言える。【ストーリー8】ではバービーの所有者である女兒よりも母親が衣装制作を享受している。

以上のような【ストーリー1】から【ストーリー8】は衣装制作における能動的創造活動の事例である。この活動はミシンを使った内職や家族のための被服製作が日常の家庭生活に根付いていたからこそ、バービー・プレイヤーの女兒の間に必然的に発生したプレイである。

親に手解きを受け本格的に編み物や針や糸で衣装制作をする子どももいれば、親を真似て針や糸で衣装を制作する子どももいる。母親が家計を助けるために被服制作や内職する姿が女兒たちのバービー衣装制作の原点となっている。バービーをプラットフォームにして縫製、衣装デザインという創造活動の教育を母親が直接的あるいは間接的に行ったとも言える。

針や糸を使う手間を省き、糊付けで布をつなぎ合わせ、穴を開けてアームホールをこしらえた。家にあるリボンや紐でウエストを縛り、ドレスにした。ハンカチやレースを巻き付け、衣服に見立てる子どももいた。このような簡易な衣装制作も能動的創造活動である。

米国の事例にみられたようなバービーの購入に対して親の抵抗はなく、女兒が母親手製の衣装に不満を漏らすようなストーリーはなかった。何よりもただ布を巻き付けるような素朴な衣装も日本の女兒には美しいドレス姿のバービーへと想像を膨らませ、満足に浸っていた。子どもにとって衣装制作はバービーの衣装が欲しいという内的欲求から生まれた能動的創造活動であり、布の切れ端を有効活用することによりバービーを美化するプレイである。

#### 【ストーリー9】父親からのプレゼント（MUの母、1962年、1980年～？：北海道出身）

1962年、北海道から東京に転居した。中学校1年生の時だった。バービーをテレビのコマーシャルで見て欲しくなり、父親（MUの祖父）にねだると父親が渋谷の東急デパートに連れて行ってくれ、バービーを買ってくれた。その時のピンクのドレスとマントの豪華さが印象的だった。とにかく当時では珍しいドールだった。現在もそのバービーとケンを保管している。

既に中学生であり、あまりバービーと遊ばなかったが、衣装を作ってみたいと思っていた。

娘のMUがバービーを所有したことにより、母親は中学生の頃、衣装を制作したかったという思いを実現させた。娘を喜ばせたいという動機もあったと思われるが、母親が時を経て衣装制作という新たな遊びを獲得したとも考えられる。子どもの手で着脱を確かめさせ、またデザインの良し悪しの評価を求めるなど、創作向上の意欲がみられる。

次に聞き取り調査から父親のバービー・プレイへの介入について紹介する。時代は高度経済成長期であり、ホワイトカラー職の父親は会社人間と批判されていたが小針（2011）はこの時期における父親は教育に熱心であったと述べている。筆者の聞き取り調査でも父親は子どもが遊びを享受できるように支援していた。【ストーリー3】のMFの家庭では父親がバービーのためにベッドを作り、母親が綿入りの布団を作ってくれた。父親や母親のこの共同作業を思い出し、両親の愛情を改めて実感したと言う。

前述したように子どもが望めば、バービーを購入した父親もいれば、子どもに相応しいドールとしてバービーを選択し子どもに買い与えた父親もいる（【ストーリー12】）。それだけではなく、子どものバービー・プレイを充実させるために家具や椅子、バービー・ハウスまで制作した父親がいる。子どもと一緒に作業の1部を行い、技術を伝授する父親もいた。

**【ストーリー10】** 父が制作した家具（HA、1960年代、1980年代：香川県出身）<sup>18</sup>

父は転勤族でいつも忙しく働いていたが、私が妹と一緒に毎日バービーやカンナ、スカーレットといったファッション・ドールで遊ぶ様子を見て、ドール用のテーブルや椅子を家庭にあった木切れで制作した。父親は組み立て終わると、ペンキの中から好きな色を私に選ばせてくれた。それから、椅子やテーブルの色づけを一緒にしながら、ペンキの塗り方を教えてくれた。

**【ストーリー11：MU】** 父が制作したバービー・ハウス（MU、1980年代：東京都出身）<sup>19</sup>

子どもの頃の父親は忙しく、家にあまり居なかった。唯一の子どもの頃の父親の思い出はその忙しい合間に、バービー・ハウスを作ってくれたことだ。それは折り畳み式になっており、持ち運びが自由だった。その上、部屋の仕切りを自由に変えることができるリードが付いた可動式ハウスだった。バービーと遊ぶのではなく、部屋の仕切り方が何通りあるかを探る作業が楽しかった。遊び終わった後、それを折り畳むにはコツがあり、容易に畳めないことが面白かった。弟がバービー・ハウスを使って遊んだ後、上手に畳めないのが私がいままで畳んだ。現在、仕事の傍ら建築の勉強を始めた。父親手製のバービー・ハウスが私の建築への興味の原点だったかについては断言できないがバービー・ハウスは楽しい思い出だ。

父親の創造活動は【ストーリー10】のHAの家庭でみられるように直接、子どもを教育する機会でもあった。具体的なものを直接的に教示するのではなく間接的に子どもの好奇心を育てることもある。【ストーリー11】は父親が制作したバービー・ハウスの仕組みに興味をそそられ、組み立てられる部屋の間取り数を実際に確かめることやバービー・ハウスを折り畳むコツを習得することがMUの遊びであった。父親がバービー・ハウスにより実地体験的エントリー・ポイントを提供し、MUに問題解決のための思考力と実験するスキルを育成させたと言える。父親が直接、MUに具体的な創造活動のノウハウを教えるのではなく、バービー・ハウスという教材をとおして、MUにその仕組みを探索させる動機を与えた。MUは教材に手で触れながら仕組みを解くことができた。



さらに父親の介入に纏わる事例として、父親がバービーと女兒を結びつける役目を果たしたことを補足する。

【ストーリー12】（KH、1980年～1990年：京都出身）

幼稚園のとき、父親がツイスト・バービーを買って来てくれた。裕福な家庭ではなく子どもの欲しがるものを安易に買い与える家庭ではなかった。恐らく、父がバービーを気に入っていたのかもしれない。バービーを持っている同年齢の友だちはいなかったもので、結局バービーとは遊ばなかった。幼い頃はリカちゃん派で友だちもリカちゃん派だったので、皆でリカちゃんと遊んだ。私よりも少し年齢の上の人たちが日本におけるバービー・プレイヤーの全盛期だったのではないかと思う。

バービーは大人っぽいという印象だった。リカちゃんは私にとって一番仲の良いお友だちで、バービーは憧れという存在だったように記憶している。ツンとしていてカッコイイと思った。金髪で胸があって、足が長く、プロポーションが良いのでバービーは絵になる。タミーも持っていたがタミーはベビー・フェイスで魅力に欠けた。バービーは遊ぶドールではなく、触ってはいけない、鑑賞用のドール、例えば、祖母の家のピアノの上に飾られたドールみたいな存在だった。

現在は仕事で海外に行くことが多い。海外のクライアントとバービーの話が縁で仕事が上手く行ったことがきっかけとなりバービーの価値を認識した。それ以来、バービー・コンベンション等グローバルなバービーのカンファレンスに出席している。そこで知り合った人と話すと、かなりの人が私と同様、父親にバービーを買ってもらっていることが分かった。

和服をオーセンティックに装着しているバービーが欲しいとクライアントに言われ、着物を縫い上げた。バービーは1959年製のもので、メイクオーバーすることを躊躇したがクライアントが望むので、ヘア・アレンジをプロフェッショナルに任せ、舞子に仕立てた。クライアントが非常に喜んだこともあり、私自身も今後はバービーによる日本文化発信を計画している。

KHは子どもの頃、父親が購入してくれたにもかかわらず遊ばず、鑑賞のみしていたことを後悔していると言う。現職の前は日本語を大学で教えていたが、現在は来日するビジネス関係者のコンサルティング業務（日本文化等の紹介、日本語教育等）をしている。今後はバービーと彼女自身のライフワークである海外における日本文化発信を結びつけて活動したいと考えている

現在、国内でバービーのストップ・モーション・フィルムを創作しているラズリー・クロウ（razrey ラズリー・ストップ・モーション、チャンネル・ネーム：これ以降ラズリーと表

記) も父親のバービー購入がきっかけでバービーと遊ぶようになった。1980年代、ラズリーが幼稚園の時のことである。父親はそれ以降も姉とラズリー、それぞれにバービー・ドールを買ってくれ、計20体くらい持っていた (Razrey Crow, Personal Communication, Dec. 8, 2020)。

#### 第4節 本章のまとめ

ロジャーズ (1999) はバービーが母と子どもを繋げる媒体として機能していると指摘したが、それは日本にも当てはまる。しかし筆者の聞き取り調査では母と子どもを衣装制作活動により繋げただけではなく、父親と子どもの関係性も深めたことが確認できた。つまり家族を繋げる媒体としてもバービーは機能した。

両親による衣装や家具等の制作は子どもを喜ばせたいという動機から生じている。その動機が各自の得意な領域 (彼らの有する知識や技能) でモノを創るという創作活動となった。そして時にはその創作活動に子どもを参加させ、手解きした。このため、バービーは親が自分の得意な領域における創作活動を子どもに教える教育活動のプラットフォームでもあったと言って良い。ただし、両親の創造活動は子どもを喜ばせることが目的である以上、持続性はなかった。子どもとバービーの関係性が消滅すれば両親の創造活動も消滅する。

ハーバード教育大学院教授ハワード・ガードナー (2006) は “Multiple Intelligences New Horizons” の中で創造性はドメイン (領域: 個人が取り組んでいる学問分野や技能分野、職業)、ドメインに秀でた個人、そしてフィールド (評価者: 個人、機関等) という3つの実体の相互作用で出現する (図4-31) と述べている。

これらの事例では父親、母親は才能、個性を持った個人であり、それぞれのドメイン (造形、造形等) においてバービーの衣装や付属品 (ハウス、家具など) を創り出した。

親は子どものバービー・プレイをより充実させるために何ができるかを考え、自分のドメインを省察する。得意なもしくは優れたドメインを活用し、創造活動を行う。親の創作品を評価するフィールドは子どもである。子どもの喜ぶ姿や使用頻度、扱い方の丁寧度が評価である。

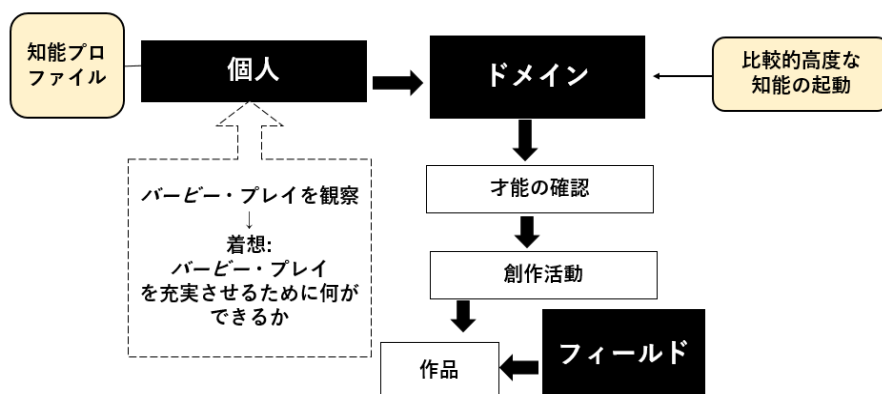


図 4.31 子どもを喜ばせるための親の創造活動：家庭内完結型創造活動 筆者作成

例えば、【ストーリー7】のNIは登校拒否になった娘は学校には行かなくても、バービーで着せ替え遊びができたことにより、友だちとの絆が維持できた。その娘がNIの制作した衣装を使い、楽しく友だちと遊んでいれば、衣装は高評価を得たことになる。【ストーリー8】のMUの母親はMUの評価を受け止め、バービー衣装の縫製やデザインのスキルを向上させた。

子どもの創造活動（衣装制作）も同様に解釈できる。バービーのために新しい衣装を作りたいという望みもあれば、母親のように衣装を縫ってみたいという好奇心から創造活動に入った。もしくはクロードディア（第3節第2項参照）のように単なる衣装制作への欲求だったのかもしれない。

聞き取り調査では子どもの衣装制作は2種類に大別される。1つは【ストーリー5】のKKのような簡易的な衣装制作、もう1つは【ストーリー3】のFMや【ストーリー6】のKGの姉のような本格的な衣装制作活動である。両者の共通点は衣装制作自体、つまりこの創造活動自体が遊びだったことである。衣装制作をして、それがバービーにフィットすれば完結する。

【ストーリー7】のNIは子どもの頃リカちゃんの衣装や付属品を制作したが、親に姉妹の中で一番器用だと褒められた。このような評価がどの家庭内でもされたと考えられ、家庭がフィールドとして機能したと言える。こういった評価に子どもは励まされ、創作活動に惹かれていく。つまりバービーは創作活動のプラットフォームであり、かつ、家庭内の教育の場を提供したと言える。このように家庭内で出現した創造活動はフィールドが家庭内にあるため、家庭内完結型の創造活動である。

創造活動を享受するプレイヤーは徐々に家庭外に評価を求めて創造活動を発信するようになる。次章以降にこれについて考察する。

## 参考文献

- Buckland, S. S. (2010). Writing about Fashions. *Berg Encyclopedia of World Dress and Fashion: The United States and Canada*, 122-127.
- Buddington, S. A. (2001). Barbie. com and Racial Identity.
- Chudacoff, H. P. (2007). *Children at play: An American history*. NYU Press.
- DeWein, S. S. J. & Ashabraner, J. (1977). *The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles*. Collector Books.
- Dubin, S. C. (1999). Who's that Girl? The World of Barbie Deconstructed. In McDonough, Y. Z. (Ed.). (1999). *The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty*, 19-38.
- Eames, S. S. (1990). *Barbie Fashion: Volume I, 1959-1967*. Collector Books.
- Eames, S. S. (1997). *Barbie Doll Fashion: 1968-1974 Vol. 2*. Paducah, KY: Collector Books.
- Epstein, R. (Sunday August 7, 1960). Let Him Have a Doll. *Los Angeles Examiner*.
- Gardner, H. E. (2006). *Multiple intelligences: New horizons in theory and practice*. Basic books.
- Gerber, R. (2009). *Barbie and Ruth: The story of the world's most famous doll and the woman who created her*. New York, NY: Collins Business.
- Gerber, R. (2019). *Barbie Forever: Her Inspiration, History, and Legacy* (Official 60th Anniversary Collection). Washington: Epic Ink
- Glassenberg, A. (2018). March 9, 2018 marks Barbie's 59th birthday! Sew News February/March 2018. Retrieved on July 3, 2020 from <https://www.sewdaily.com/sewing/celebrate-barbies-59th-birthday-share-your-stories-with-us/>
- Green, R. (1979). 'Sissies' and 'tomboys'. *SIECUS report*, 7(3), 1-15.
- Groom, M. (2002). Makeover Magic, *Barbie Bazaar*, December, 2002, pp.84-85.
- Handler, R. & Shannon, J. (1994). *Dream Doll: The Ruth Handler Story*. Longmeadow Press.
- Lawson, C. (November, 26, 1995). Barbie Devotion: Not Just Childs Play. *The New York Times*. Page 51.
- Lord, M. G. (2004). *Forever Barbie: The unauthorized biography of a real doll*. Bloomsbury Publishing USA.
- Mattel (n.d.). BARBIE® DOLL'S FRIENDS AND RELATIVES SINCE 1980 Retrieved on August 24, 2021 from <https://service.mattel.com/us/include/pdf/BARBIE%20Friends%20Since%201980%20New%20Margins.pdf>
- Martin, R. H. & Koda, H. (1995). Haute Couture:[exhibition held at] The Metropolitan Museum of Art, New York,[December 7, 1995-March 24, 1996]. Metropolitan Museum of Art.
- McDonough, Y. Z. (Ed.). (1999). *The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty*. Simon and Schuster.
- Oppenheimer, J. (2009). *Toy monster: The big, bad world of Mattel*. John Wiley & Sons.

- Pearson, M., & Mullins, P. R. (1999). Domesticating Barbie: An archaeology of Barbie material culture and domestic ideology. *International Journal of Historical Archaeology*, 3(4), 225-259.
- Peers, J. (2004). *The fashion doll: from Béb  Jumeau to Barbie*. Oxford: Berg.
- Rand, E. (1995). *Barbie's queer accessories*. Duke University Press.
- Rochell, H. (March 17, 2019). How Mary Quant rocked the world with her miniskirt revolution, *The Telegraph*, Style.
- Rogers, M. F. (1999). *Barbie culture*. Sage.
- Spencer, C. (2019). *Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America's Favorite Doll and the Incredible Woman Behind Them*. Harper Design
- Stone, T. L. (2010). *The Good, the Bad, and the Barbie: A Doll's History and Her Impact on Us*. Penguin Group.
- Uncu, G. (2019). The "Barbie" Doll as A Popular Culture Icon: A New Image Of Women Created Within, The Context Of Gender Roles. In Aslan, C., &  rdem,  . A. (Eds.) (2019). *Social Science I*.
- US. Bureau of Labor Statistics. (2013). Women in the labor force: A Databook. *BLS Reports*, February, 2013.
- Victoria and Albert Museum (2019). Introducing Mary Quant. Retrieved from <https://www.vam.ac.uk/articles/introducing-mary-quant> on December 23, 2020."
- Zinsser, W. K. (1964). Barbie Is a Million Dollar Doll. *Saturday Evening Post*, 12, 72-73.
- 石渡圭子. (2021). ルース・ハンドラーのリーダー性: バービー・ドールからニアリー・ミー (乳房プロテゼ) へ. 関係性の教育学= The journal of engaged pedagogy, 20(1), 65-77.
- 大門 正克. (2017). 語る歴史, 聞く歴史: オーラル・ヒストリーの現場から. 岩波書店
- 厚生労働省. (2011). 平成 23 年版労働経済の分析-世代ごとにみた働き方と雇用管理の動向.
- 国立社会保障・人口問題研究所.(2014). 人口統計資料集、2014.
- 小針 誠. (2011). 高度経済成長期における家族と家族の行う教育: 大衆社会における家族の格差と子どもの教育の不平等. 同志社女子大学学術研究年報, 62, 71-81.
- 小島 康宏. (2017). *リカちゃん生まれます*. 東京: 集英社クリエイティブ.
- 齊藤 佳子. (2016). 戦後の洋裁学校の興隆・衰退に関わる社会的背景の要因分析. *日本家政学会誌* 67(5), 285-296.
- 総理府統計局, & 総務庁統計局. 1 世帯当たり年平均 1 か月間の消費支出 (全世帯) - 全国、人口 5 万以上の市 (昭和 38 年～平成 19 年.) *家計調査年報* 総理府統計局.
- 内閣府. (2004). 主要耐久消費財等の普及率 (平成 16 年度 3 月で調査終了した品目) Retrieved on December 4, 2020 from <https://www.esri.cao.go.jp/jp/stat/shouhi/shouhi.html>.

## 註

1. ルースの長男、Kenneth Handler（1944－1994）にちなんで命名された。第2章第3節第1項参照。
2. バービーと同じボディのモールドを使用したのでバービーの衣装を共有できる。
3. Handler, R. & Shannon, J. (1994). *Dream Doll* 並びに DeWein, S. S. J. & Ashabraner, J. (1977). *The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles* を参考に筆者が作成。1959年から1976年に製品化されたドールを網羅している。*Buffy, Julia, Truly Scrumptious* は当時人気のテレビ番組から発想して製品化されたドール。*Christie, Brad, Carla* はアフリカ系アメリカ人のドール。*Twiggy* はモッズ・ファッション全盛期の英国人の人気モデル。その他 (Others) に分類されたドールのうち、*Nan 'n Fran, Angie 'N Tangie, Lori 'N Rori* はベビー・フェイスのドール。1990年からバービーの妹は *Skipper, Stacie, Chelsea* の4人姉妹となっている。ケンとミッジは友だちとして現存。1980年から2005年発売のバービー・ドールについては“BARBIE® DOLL'S FRIENDS AND RELATIVES SINCE 1980”によれば766種類ある。
4. ロサンジェルスにある新聞社、1903年創立。
5. Green, R. (1979). *Sissies and tomboys: A guide to diagnosis and management. Sexual problems: diagnosis and treatment in medical practice*. New York: The Free Press (Macmillan), 89-114.
6. オックスフォード英語辞典によると、1962年から1966年最盛期迎えた社会的な動きであり融通の利かない社会慣習に対するティーンエイジャーの反動的な行動して始まり英国全土に広がった（1960年初出）。ヴィクトリア・アンド・アルバート美術館によるとモッズ・ファッションではイタリアのスポーツ・ウエアやシャープな仕立てが好まれた。
7. 2019年4月16日から2020年2月16日まで開催された。Retrieved on April 5, 2020 from <https://www.vam.ac.uk/articles/introducing-mary-quant>
8. 特にクワントによるポリ塩化ビニルの被服への導入は雨の多い英国において女性が雨天でも被服が濡れることを気にせず、活動を享受することを可能にした。
9. 厳密には文民人口のことである。
10. 厳密には女性文民人口である。
11. 1989年パイロット、軍隊の士官、1992年大統領、1993年警官、1995年消防士など女性の進出が少ない分野の職業を体現した。
12. Directors of Federal Reserve Banks and Branches  
<http://docshare01.docshare.tips/files/22197/221976143.pdf>
13. Advisory Committee on the Economic Role of women, by President Richard Nixon
14. 1967年頃のライアンが取得していた特許数（Gerber, 2009）
15. Watson (1954). *Bubbly*, *The New Yorker*, P. 24, March 13, 1954
16. McCall's Printed Matter 6260 Instant High Teen Doll Wardrobe for 11.5" Doll for Barbie, Babette, Tina, Tina Marie, Liza, Polly, and Others（1961）が最初の型紙と思われる。
17. 彼らは子どもの頃から美術やデザインのキャリアを目指した。アクラはニューヨーク州立ファッション工科大学（Fashion Institute of Technology）、スィーはパーソンズ美術大学（Parsons School of Design）やローリはシカゴ美術館附属美術大学（School of the Art Institute of Chicago）などに進学した。
18. 【ストーリー4】HAと同一人物
19. 【ストーリー8】MUと同一人物

## 第5章 発信型能動的創造活動

### 第1節 はじめに

1980年以降から2005年に新たなバービー・プレイヤーが参入した。彼らが創出したバービー・プレイはアートに特化した創造活動に発展する。本章ではその過程を考察する。

第4章では親子の関係性を重視しながら、家庭内における創造活動、主に衣装制作について文献や聞き取り調査の結果を用いて検討した。研究対象国はバービーの製品開発と販売の拠点である米国と製品化のアウトソーシング先の日本であった。本章も米国と日本を中心とするが、フランスにおけるビリーボーイ\*の活動についても言及する。

1975年以降、バービーの製品化における関係者には大きな変化が起きる。まず、ルースとエリオットがバービー製品化の舞台から退場する。

ルースは幼少時に設定した2つの目標、経済的自立と他者からの認知、つまり富と名誉の獲得を目指し仕事に励んだ。社長就任後は社内外でも活躍し、この目標を達成したと言ってもよい。しかし1973年第1四半期の会計報告の不正でステイクホルダーの損失を招いた。連邦政府の市場監視機関（Security Exchange Commission）は理事会に第3者委員を配置するように求めた。この結果、ルースとエリオットは理事会で社長を解任され、両者とも名ばかり理事として更迭された。1975年ルースは虚偽財務報告の容疑で告訴されると、社内での冷遇に耐えかね、辞任に追い込まれた。半年後、エリオットもルースと同様の理由でマテルを去った。エリオットは玩具開発に従事し、会社の経理には殆ど関与していなかったという理由から誹りを免れたが1978年ルースは有罪判決を受けると財産も社会的地位も失った。（Handler & Shannon, 1994）。

バービーの父と言われたライアンは優れた技術力を持ち、マテル製品に関する特許を数多く登録していた。エリオットが製品化できないアイデアでも、ライアンに頼めば、ライアンは容易くそのアイデアを実現化した。彼はバービーやその他のマテルの製品販売収益に貢献していた。しかしライアンの派手な生活と破廉恥な素行は増長し、彼はマテルにとって負の存在と化していった（Oppenheimer, 2009）。アングロサクソン系の富裕階級に出自し、イエール大学を卒業したライアンとユダヤ人移民2世として米国で育ち、学歴や所属階級ではライアンと対極的な背景を持つルースとエリオットの生活様式や思考様式は異なる。そればかりではなくライアン名義の特許使用料<sup>1</sup>等に対するルースやエリオットの不満も募り、彼らの関係に亀裂が生じていった。技術開発部門はライアン・グループとエリオット・グループに分

裂し、最終的にはライアンはマテルから締め出される形となった。特許使用料未払いについてライアンはマテルを控訴し、全ての財産を裁判につぎ込むこととなった。結果、彼の人生は破綻し 1991 年自殺する (Oppenheimer, 2009)。

初代の衣装デザイナーのジョンソンは衣装室の長として後輩の指導にも熱心であり、バービー衣装の品質を保った。しかし、1980 年アルツハイマー型認知症の診断を受け、マテルを退職する (Spencer, 2019)。

この結果、バービー製品化に貢献した 4 人の主要なアクターはマテルから完全に消えた。

1980 年から 2005 年、バービー・プレイヤーの層はさらに拡大する。その中で、最も大きな変化は蒐集家の参入である。彼らの創造活動は衣装制作にとどまらず、アートと紐帯した創造活動に発展していく。彼らは自らの作品の評価を求め、パブリックに作品を公開するようになる。バービー・プレイヤーの創造活動は家庭内完結型能動的創造活動から発信型能動的創造活動に変わる。

本章ではこの期間に発生したバービーをプラットフォームにした創造活動の変化を文献や聞き取り調査をもとに考察する。

## 第 2 節 新しいバービー・プレイヤーの登場：幼児

マテルによる 1973 年の市場調査では 3 歳から 11 歳の女児の 60% がバービー・ドールの 1 体を所有していた (Handler & Shannon, 1994)。バービー・ドールの出現により 1970 年代前半には、既に学童後期の女児から学童前期の女児、さらに 3 歳児にまでをバービー・プレイヤーに包含していた。1970 年代後半の市場調査では 2 歳児がバービーに興味を持ち始めていることが明らかにされた (Spencer, 2019)。2 歳児のプレイヤーにはバービー衣装の着脱作業は難儀であり、着せ替えを楽しむに至らない。これは MU の【ストーリー 8】(第 4 章第 3 節)からも明らかである。MU が園児だった頃、彼女と同年齢の友だちは着せ替えが上手にできず、手先の器用な彼女に衣装の着替えを手伝わせていた。

市場調査の結果を受け、スペンサーは 1980 年マテルに幼児用のバービー、*My First Barbie* (図 5-1) を提案した。*My First Barbie* の衣装は容易に着脱できるようになっている。この衣装は収縮性の生地が使われているうえ、図 5-1 のジャンプスーツのウエスト部分はゴムであり、バックレスなので開口部分が広く、着脱が簡単である。唯一の問題点はウエスト部分のストリングを結ぶことだけだろう。1997 年製 *Cool Blue Barbie* (図 5-2、図 5-3) にはホックやボタン、ファスナーが使用されていない。代わりにマジックテープとスナップが使われている。スナップはプラスチック製で簡単に留めることができる。このようなデザイン上の工夫の



結果、2歳児をバービー・プレイヤーとしてとして取り込むことに成功した（Spencer, 2019）。



図 5-2 *Cool Blue Barbie*  
筆者所有

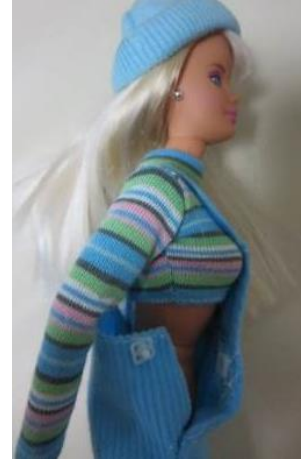


図 5-3 *Cool Blue Barbie*  
筆者所有

図 5-1 *My First Barbie* [出典] Spencer, (2019). *Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America's Favorite Doll and the Incredible Woman Behind*

### 第3節 新しいバービー・プレイヤーの登場：蒐集家

#### 第1項 蒐集活動

バービー・プレイヤー層に惹き込むために工夫を要した幼児と異なり、大人のプレイヤーは自然発生的に参入した。その殆どが蒐集家と言って良い。

蒐集活動には労力、資金、時間が必要とされ、これには競争心や征服感を伴うので、プレイとみなすことができるとロジャーズ（1999）は主張している。また、柏原（2012）は「蒐集は世界を知り、世界を所有することに通じるのであり、さらに自分なりに世界を再編することと可能にする。」（p.15）と述べ、子どもは蒐集により、世界との関係性を学ぶことができると論及している。何よりも、蒐集行為はモノの集積の中から独自の体系を生み出すという分類行為に発展するので、知的な活動である（柏原、2012）。バービー蒐集は新しく加わったバ

バービー・プレイであり、知識を吸収する自主的な学びの活動であり、その知識を活用しながら、独自の分類法を見いだす創造的かつ知的活動である。

バービー蒐集家は1970年中頃から徐々に増え、蒐集家がバービーをプラットフォームに繰り広げるプレイはオンライン動画の共有が一般的になった2000年頃を境に大きく変化する。本節では1970年からオンライン動画が普及する2000年頃までの蒐集家の活動を探求する。

第3章、第4章で先行研究として取り上げたランド（1995）、ロジャーズ（1999）、マクドノー（1999）に加え、2019年ガーバー（Robin Gerber）が出版した“Forever Barbie”からバービー蒐集家を分析するとバービー蒐集家の蒐集活動は次のように大別できる。

- （1）投機的蒐集：投機目的
- （2）偏向的蒐集：特定のバービーや付属品の蒐集。例えば舞台衣装デザイナーのボブ・マッキー（Bob Mackie, 1940-）制作のバービー蒐集、プードルが付属品となっているバービー等蒐集
- （3）網羅的蒐集：全てのバービー、衣装、付属品の蒐集

次にこの蒐集プレイに伴うマネジメントを文献や聞き取り調査の結果から分析すると以下のような学びがある。

- （1）蒐集ターゲットの価値を把握するためにバービー史に関する知識
- （2）蒐集ターゲットの選定や入手方法のリサーチ・スキル
- （3）蒐集品の保管、分類、展示方法

## 第2項 クチュリエ活動

蒐集家ジャスティスとイームズの聞き取り調査の結果、及びバービー蒐集家の公式認定雑誌、“Barbie Bazaar（『バービー・バザール』）”に寄稿された記事を分析すると、蒐集家は次の2つに大別できる。

1つは幼少期のバービー・プレイを機に、蒐集活動を開始した者であり、もう1つは大人になりバービーに興味を持ち、蒐集活動を開始した者である。後者はさらにバービー発売時に既に成人していた者と幼少期に経済的な理由や保護者の主義、主張のためにバービーと遊ぶ機会を享受できなかった者、もしくは幼少期にバービーの魅力を感じなかった者に分類できる。

彼らは蒐集活動に専念するだけでなく、独自のプレイを創出している。草創期にみられるプレイは衣装制作が多い。これは子どもを喜ばせるための制作活動ではなく、自らがその過程と衣装の出来栄を享受するために行っている。

図5-4のスミス（Alberta Smith）はバービーを投機的に蒐集していた。彼女はクロシェが趣味で小物を作っていたが、ある日、バービーの衣装制作を思いついた。彼女のクロシェ・スキ

ルはバービーをプラットフォームに開花した。彼女はクロシェのデザインを考案し、バービーのウェディング・ドレスを制作するようになる。ドレスをバービーに装着させ、友人に見せるだけでは飽き足らず、イリノイ州のクラフト・フェアに出品し入賞を果たした。入賞後さらに高みを目指し、数年間出品し続け優勝している。スミスは家庭内から外部に向けて作品を発信し評価を求めている。本研究ではこれを発信型能動的創造活動ととらえる。



図 5-4 Alberta Smith 作 筆者撮影

評価を求めるフィールドにはクラフト・フェアやコンテストだけではなく、ドール関係の雑誌もある。“*Barbie Bazaar*”に投稿された作品例を分析すると、既成のバービーの衣装型紙を応用し制作した衣装から独自でデザインした高度な衣装（第4章第3節第3項、グルーム等）までさまざまである。デニース・ウルフ（Denese Wolf）はミドリフ・トップを縫い、サリーをバービーに装着させた。サリーなので布をボディに巻き付ければよいが、インドの衣装に相応しいアクセサリー、ティッカ、イヤリング、ネックレスを手作りしている。彼女はこのバービーをアージャ（Ahjah）姫と名付け、その写真を“*Barbie Bazaar*”に投稿した。アージャ姫はウルフ自身が抱いているインドのプリンセスのイメージを具現したものである。これにはクチュリエ活動のみならず、写真撮影という創造活動も加わっている。

マレーシアのナズリーン・イドリス（Nazreen Idris）はバービーのファベルジェ（Faberge<sup>2</sup>）・コレクションに着想を得て、衣装を制作した。その衣装には彼女独自のファベルジェの解釈が表出されている。彼女は衣装に相応しい舞台装置を設定し、写真撮影を行っている。ここにもクチュリエ活動以外に撮影活動という創造活動が加わっている。

イドリスよりもさらに舞台装置を精密に表現したジオラマ作品が2002年12月号の“*Barbie Bazaar*”に投稿されている。ジュディス・テーラー（Judith Taylor）の作品で‘*Barbie Nativity*’

（『バービーによるキリスト降誕』）と名付けられている。馬小屋にはバービーとバービー・ドール（ジー・アイ・ジョー（*G.I. Joe*）<sup>31</sup>点を含む）がマリアや天使、羊飼ひ、3人の博士を演じている。それぞれのドールには役柄に相応しい衣装が装着させられている。ここには衣装制作、ジオラマ制作、そして写真撮影という複合的なアートに紐帯した創造活動が見られる。

彼らの創作の動機はもはや子どもを喜ばせることでない。彼らの関心はバービーをプラットフォームに彼ら自身のイメージやメッセージを表出することであり、その表現の評価をパブリックに求めている。つまり発信型能動的創造活動である。

### 第3項 著述活動

世界的な宝石デザイナー（James, 1986）であるビリーボーイ\*（BillyBoy\*, 1960-）は11,000体のバービーを保有する蒐集家でもある。彼の公私にわたるパートナー、ララ・レストラード（Lala JP Lestrade, n.d.）がタナグラ<sup>4</sup>（Fondation Tanagra）というウェブサイトにはビリーボーイ\*が行ったバービーとアートに関連した活動を報告している。レストラードによれば、1980年代中頃、ビリーボーイ\*がバービー蒐集家の出現を認識し、マテル・フランス<sup>5</sup>にバービーの蒐集的な価値を伝え、蒐集家を意識した製品化を提言した。しかしマテルが1980年代、蒐集家の存在や蒐集価値について注視することはなかった（Lala JP Lestrade, n.d.）。

1959年から1979年のバービー衣装史3巻を出版した蒐集家イームズもマテルは蒐集家の存在に無関心だったと述べている（Sarah Eames, Personal communication, June 3, 2020）。マテルは1959年から1979年に販売されたバービー・ドールの衣装、付属品等を保管しておらず、マテル・ウェブサイト上に掲載されたその20年間のバービー・ドールの衣装や付属品の写真は全て彼女が提供したものである（Sarah Eames, Personal communication, June 3, 2020）。

イームズによれば、1980年、バービー蒐集家の活動は全米で大きな動きを示した。同年、蒐集家の有志100名が交流や情報共有を目的にバービー・コンベンションを開催したのだ。このコンベンションにイームズは彼女のパートナーと一緒に初回から参加している。もう1名、初回から参加しているのが蒐集家ボブ・ヤング（Bob Young、図5-7の左から2番目）である。

#### 【ストーリー13】 蒐集家の出現（ヤング（Bob Young）、1960年代～：米国出身）

現在、私は米国におけるバービー蒐集家の人的ネットワーク構築史を記録として残そうとしている。というのは、私がこのネットワーク構築過程の初動から主要なアクターたちと交流があり<sup>6</sup>、彼女たちの偉業をみてきたからだ。この構築史を書き留めておくことが私の務めだと思っている。

米国においてはアンティーク・ドールの蒐集家の活動の歴史は古く、蒐集家の団体が数多く存在していたがバービーが蒐集に値するかは1970年代中頃まで明らかではなかった。しかし、既にバービーを蒐集する人々が存在していた。

テネシー州在住のシビル・ディワイン（Sibyl DeWein）とカリフォルニア州在住のジョン・アシャブラナー（Joan Ashabraner）は1970年代初頭、既にバービーを網羅的に蒐集していた。蒐集行為をとおして、2人は偶然知り合い、電話や手紙でバービーの情報を交換するようになった。2人は1959年発売以来の全てのバービー・ドールの種類、発売年、モールド、ヘアースタイル等について詳細に調べた結果を1977年“*The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles*”にまとめた。

ヤングによれば、この本がバービー関連の製品に関する最初の文献である。この書籍が出版された頃にはバービーに興味関心を持った人たちが小規模なサークルを形成し活動していた。1977年4月、ニューヨーク在住のルース・クロンク（Ruth Cronk、図5-7右）が“*International Barbie Doll Collector Gazette*”（1977年～1987年）

（図5-5）、同年6月、カリフォルニア州在住のドーリ・オミリア（Dori O'Melia）が“*Barbie Bulletin*”（1977年～n.d.）（図5-6）というタイトルのニューズレターを発行していた。2人のニューズレターの目的はバービー蒐集家の交流促進と情報共有のためのネットワーク構築であった。

このニューズレターにより、クロンクとディワインが知り合い、情報交換するようになった。この2人の出会いがバービー・コンベンションの端緒を開いた（Bob Young, Personal Communication, December, 23, 2020）。

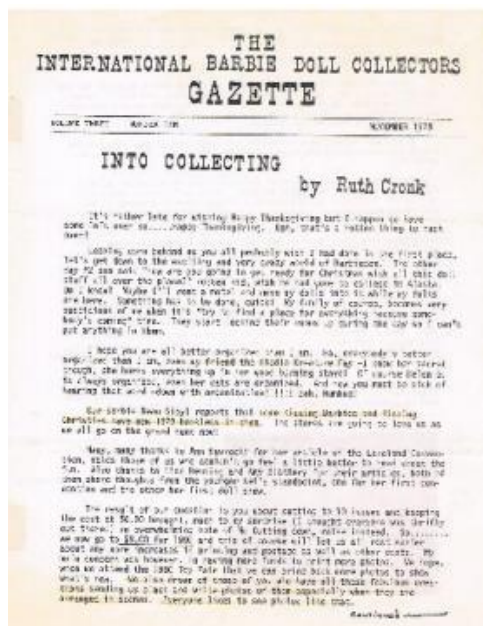


図5-5 蒐集家の著述活動 1  
“THE INTERNATIONAL BARBIE DOLL COLLECTORS GAZETTE”, Bob Young 提供



図5-6 蒐集家の著述活動 2  
“The Barbie BULLETIN”, Bob Young 提供





図 5-7 バービー・コンベンション設立者 Bob Young 提供

ヤングのストーリーから前述 4 人の蒐集家の著述活動が蒐集家のネットワーク構築に大きく寄与したことが分かる。この結果、米国に散在する蒐集家は繋がり、交流が始まった。

“The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles” の出版を契機にバービーに蒐集価値があることが全国的に認識されるようになる。

1980 年第 1 回バービー・コンベンションがニューヨークにヤングもカリフォルニア州から両親を帯同し参加した。両親はコンベンション参加により、男性蒐集家の存在を知り、ヤングだけが異質ではないことを実感し、ヤングのバービー蒐集に理解を示した (Bob Young, Personal Communication, January, 4, 2021)。1985 年バービー蒐集家数は国内では約 3,000 名だった

(Givens, 1985) がその後、蒐集家数は増加し、バービー・コンベンションも拡大した。現在、米国だけではなくヨーロッパ、日本においても蒐集家が独自のバービー・コンベンションを開催している。

蒐集家は以上のように、著述活動<sup>7</sup>や研究・調査活動、バービー・コンベンション等のような新しいプレイを創出している。前述のイームズも著述活動 (バービーの衣装史の図録出版) をしているので、彼女との聞き取り調査から彼女の創造活動に関するストーリーを記す。

**【ストーリー14】** 蒐集と著述活動 (イームズ (Sarah Eames)、1960 年代～：米国出身)

現在、ファッション広告会社のディレクターそしてアーティストとして働いている。私は子どもの頃、Ponytail Barbie® Doll #850 (1960 年製) を見た瞬間、その衣装と付属品の完璧さに魅かれた。幼い頃はバービーと遊ぶことに夢中だったが成長するにつれ、遊ぶことよりも衣装を中心にした蒐集活動に興味が転じた。私の蒐集は衣装や付属品中心だ。

独自の入手方法のスキルや蒐集品の保管、分類展示方法を会得した結果、バービー・ドールの衣装や付属品を時系列及びドールの種類別に体系化し、注釈を付け、“Barbie Doll Fashion Vol.1, 2, 3”（1990、1997、2003）を出版することができた。

私にとって蒐集の喜びは第1に私が出版した図録が蒐集家により有益かつ貴重な資料であると認められたこと、第2に蒐集したいターゲットが常に存在し続けるので蒐集は終わりのないプレイであること、そして第3に蒐集活動をとおして、同じモノに興味関心のある人たちと出会い、友情を育むことができることだ（Sarah Eames, Personal Communication, June, 2020）。

蒐集家はバービーというドール、その衣装や付属品というモノを蒐集しているわけだがその蒐集過程でモノからそれを創出する主体であるヒトやモノの周辺に関心を向けることがある。例えば、バービー・コンベンションで *Barbie's Best Friend*（バービーの1番の友だち）という称号を授与されたジャスティスはバービーの衣装デザイナー、シャーロット・ジョンソンに関心をもち、彼女の生涯を掘り起こしている。ジョンソンに関しては2章でも言及したがバービー関連の文献には必ず登場するキー・パーソンにもかかわらず、詳細な記録がない。彼はジョンソンについて独自に調査し、調査結果を講演している。彼はジョンソンだけではなく、衣装の型紙やクロシェにも造詣が深く、これについても研究している。

【ストーリー15】 著述活動・講演活動（ジャスティス（Bradly Justice）、1960年代～：米国出身）

4歳のとき、私は従姉妹とバービーで遊び心を奪われた。そのとき、従姉妹からステイシー（Stacey）<sup>8</sup>をもらった。1975年のクリスマスに、両親はケンをプレゼントしてくれた。それからバービー、フランシー（Francie）を買ってもらい、よく遊んだ。私にとっては衣装や付属品がとても魅力的だった。

11歳の時に“The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles”を読み、投機目的で蒐集を始めた。投機目的ということで父親がバービー蒐集について理解を示した。子どもの頃はフリー・マーケットやガレージ・セールに出かけ、バービー・ドールや衣装を集めた。その後はビンテージのバービーをディーラーから買うようになった。そのために私はバービーの歴史や蒐集価値について調査し知識を蓄えた。当時は手紙がコミュニケーション手段であり、文書で交渉した。私はバービーの中から価値のあるものを選択し蒐集し、それを売買している。

またバービーの衣装への興味から、ノースカロライナ州立大学、ウイルソン繊維カレッジ校（Wilson College of Textiles, NC State University）に進学した。卒業後、アパレ

ル関係で働いたのち、ハイポイント人形とミニチュア博物館（the Doll and Miniature Museum of High Point）の学芸員となった。

蒐集活動により、ターゲットを選定しその入手スキルを向上させ、保管、展示方法にも詳しくなり、美術館等でも展示について助言している。その他、ジョンソンについての調査結果等について英国や米国で講演を行っている。

クロシェや型紙にも関心があり、バービー衣装をクロシェで創作することもある。型紙から衣装を縫製することもある。人間の被服と同様の衣装がバービーの衣装では少ないパターンで縫製されている。この効率性が魅力だ。

ジョンソンの生涯や彼女の衣装制作等について、長期間に及ぶ調査をしてきたので、その結果を現在、執筆中である (Bradley Justice, Personal Communication, March 2, 2020)。

ジャスティスの場合、蒐集というプレイを享受しながら、蒐集品の売買で経済的な利益を得ている。ジョンソンやバービー史について講演することや美術館の展示指導ができるほどのスキルや知識を向上させた結果、バービーに依拠した活動が彼の仕事となっている。

バービーの蒐集家は鑑賞するだけではなく、蒐集を基礎に独自の研究や調査を加え、パブリックに発信している。この結果を発信する手段として以下の3通りがある。

(1) 文字化：著書やニューズレター等

(ディワイン、アシャブラナー、クロンク、オミリア、イームズ等)

(2) オーラル化：研究・調査結果の発表や講演等（ジャスティス）

(3) 視覚化：バービーの写真、ジオラマ撮影、展示方法等

(ジャスティス、ウルフ、イドリス、テラー等)

全てに共通していることは文字化においても、オーラル化においても視覚資料が使われていることである。“The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles” (DeWein & Ashabraner, 1977) に掲載された写真は彼女たちがオースティン・ピー州立大学 (Austin Peay State University) 写真学科のジェラルド・テニー (Gerald Tenney) から指導を受け撮影したものである。イームズ (1990, 1997, 2003) も “Barbie Doll Fashion” シリーズを書き下ろすにあたり、写真掲載では彼女のパートナーから助言を受けながら、写真撮影のスキルを向上させた。情報を文字化するうえでも、ディワインとアシャブラナーはテネシー州で一番古い新聞社の編集者リチャード・マックフォールズ (Richard McFalls) に助言を受け、ライティング・スキルを高めている。

読者に最も適切な形で資料を提供するために、そしてバービーの審美性や衣装美を伝えるために、著述活動を始めた蒐集家は以上のように学び、写真や割付などを創意工夫する努力を重ねていた。



オクスフォード英語大辞典（Oxford English Dictionary）のアート（Art）の定義<sup>9</sup>によればアートには審美眼を持って、創造的もしくは想像的なスキルを用いる活動や営み、美術はもちろんのこと、音楽、演劇、舞踊、彫刻、文学、雄弁術などの学問領域を包含している。従って前述のような蒐集家の活動は審美性と接点があり、アートの創造活動と考えられる。つまり、1980年代から2005年には蒐集家の活動にアートとの紐帯が既に発生していた。

日本においても蒐集家が著作活動を行っている。実業家の関口泰宏は日本の代表的なバービー蒐集家であるが、彼はバービーのファッションや丁寧に縫製された衣装、妖艶な表情に魅了され蒐集を始めた。その過程でバービーに纏わる情報や歴史に興味を持ち、独自の調査を開始した。彼はその結果を蒐集家仲間の小説家の茅野裕城子、台湾現代政治を研究している、たいらめぐみと共著で出版した。たいらは蒐集経験を活かして現在はドール・ライターとしても活躍している。

このような蒐集家はバービーの美に魅了され、つまり審美的エントリー・ポイントから蒐集活動をしなが、バービーをプラットフォームに彼らの興味関心を突き詰め、調査や研究に至った。その成果を他の蒐集家やバービー・プレイヤーと共有したいという動機から、著作という創造活動に入った。発信する際にはバービーの魅力を惹きだすために美を表現することに注力している。著述について高度なライティング・スキルを持っていた者もいれば、とりわけ、高度なスキルを持ち合わせていなかった者もいる。写真撮影をゼロから学んだ蒐集家もいた。この過程で重要な点は彼らが新しいドメインを切り開き、スキルを向上させたことである。この点においてバービーは蒐集家にとっても、教育的なツールとして機能している。彼らのバービーに関連する発信型能動的創造活動は教育的意義があると結論付けられる。

#### 第4項 鑑賞活動

蒐集家の発信型能動的創造活動の1例として前項では著述活動や講演活動を検討したが、本項では蒐集家の鑑賞活動を自己完結型能動的創造活動とみなし、それについて考察する。

鑑賞活動を促進させたアクターはスポンサーである。1980年バービー・コンベンション以降、コンベンションは毎年場所を変えて実施された（コロナ禍のため2020年を除く）が1990年までマテル関係者はコンベンションに関心を示さなかった。1990年、スポンサーがバービー・コンベンションに個人的に参加した。これがマテル関係者の初めての参加である。彼女はこれを契機に蒐集家が望むバービーを認識した。そこで、マテルに蒐集家を対象にした鑑賞用のバービーの製品化を提案した（Spencer, 2019）。これにより、鑑賞活動がバービー・プレイに本格的に組み込まれたと言える。鑑賞用バービーは衣装、ヘアースタイル、メイク、頭部のモールド、肌の色等全ての要素が一体となり、その美を表象する。

【ストーリー16】鑑賞用バービー（KH、2000年～：京都出身）<sup>10</sup>

子どもの頃、バービーを所有していたが、バービーと遊ぶ機会は殆ど持つことがない。当時の私にとってバービーは子どもが触れてはならないガラス・ケースに入れられた高価なドールと同等の存在だった。社会人となり、仕事のクライアントがバービー・ファンだったことからバービーの美を再認識した。現在はファッション・デザイナー、ボブ・マッキー（Bob Mackie）制作の鑑賞用バービーに興味がある。

バービーは着せ替えを楽しむドールではなく、衣装と一体化させ、審美性を楽しむものだ。その証拠に衣装のデザインに比重が置かれているため、デザイン上、衣装の着脱が困難なものがある。衣装装着後に手首をはめ込む設計のバービーさえあるくらいだ。

KHにとってバービーは子どもの頃から鑑賞用のドールであり、着せ替え行為は論外だった。バービー蒐集家の中にもバービーはオブジェであり、鑑賞する行為を享受するものが少なくない。1部の蒐集家はバービーを箱から取り出さない。彼らの中には箱自体のデザインとその中のバービーを一体化して鑑賞するべきと考えている。箱の中に入れた状態での保管を蒐集家の専門用語ではNRFB（Never Removed From Box: 箱から取り出さない）と言う。もちろん、投機目的に蒐集する場合にはNRFBは必須である。



図 5-8 Barbie 60th Anniversary Doll - Inspiring Girls  
Since 1959  
筆者所有



図 5-9 ポーズの固定 筆者所有

図 5-8 はバービー生誕 60 年を記念して発売された。図 5-9 をみると分かるように、バービーは髪の流れも固定され右手、左手ともポーズを維持するためにプラスチック・ケースにストリングで固定されている。あらゆる箇所が止められ、箱自体も開けにくいので、このままの状態で保管している。このようなポーズの維持に拘る必要がなければ、箱から取り出し、表象遊びや衣装の着せ替えすることは可能だろう。

バービーの商品名の中に **collectors**（蒐集家対象）、**collectible**（蒐集価値のある）、**limited**（限定）等という単語が使われ、販売されているものがある。ドール自体はプラスチック製なので、子どもが箱から取り出し遊ぶことは可能である。しかし衣装等が凝っており、着脱が容易ではない。鑑賞用バービーは衣装と一体化することにより審美性を発揮する。中でもシルクストン（*Silkstone*）シリーズは有名デザイナーが衣装を提供し、価格が高く設定されている。これらのラインアップの中には子どもが遊ぶには不適切な磁器製のバービーがある。*Star Lily Bride® Barbie® Doll SKU #: 12953* は磁器製でウェディング・ガウンをまとい、クリスタル製のブーケを持っている。*Lighter Than Air™ Barbie® Doll SKU #: 29905* はドガの絵画に着想を受け製品化されたものであるがバレリーナの衣装を着け、ソテ（*sauté*）のポーズをしている。これらのバービーは観賞用であり、バービーの審美性を追求したものであり、蒐集家がオブジェとして自己完結型創造活動、つまり鑑賞活動を享受するに相応しい。

1995 年、マテルのマーケティング・コミュニケーション・マネージャーのマッケンダル（*Lisa McKendall*）は以上のようなシリーズのバービーは大人を対象にしたものであると明言した（*Lawson, 1995*）。1993 年鑑賞用バービーは 35,000,000 ドルの販売高だったが 1995 年は 150,000,000 ドルの販売高になると見込んでいると彼女は補足し、観賞用バービーの製品化に注力していることを明らかにした。当時子ども対象のバービーの価格は 6 ドルから 30 ドル、鑑賞用バービーは 20 ドルから 500 ドルに設定されていた。その一方、1959 年に発売されたバービーやモズ・ファッションのバービーを求める蒐集家も多く、高値で取引されている。このような蒐集家の中にはラルフ・ローレンのデザイナー、舞踊家ボブ・フォッシー（*Bob Fosse*）の助手等のアーティスト関係者が多い（*Lawson, 1995*）。

## 第 5 項 バービー・コンベンションにみられる発信型能動的創造活動

米国で開催されたコンベンションに継続的に参加している日本人の蒐集家がいる。【ストーリー 16】の KH もその 1 人であるが彼女の場合はヨーロッパのコンベンションを中心に参加している。

9 歳のときからバービー・プレイを享受した MI はハワイ在住のバービー蒐集家に誘われ、コンベンションに参加するようになった。米国に在住していたこともあり、コンベンション

に毎年のように参加し、居住地を日本に移してからも蒐集家仲間との旧交を温めるために参加している。MIのストーリーからコンベンションの活動内容の一部を確認できた。

【ストーリー17】 バービー・コンベンション：聴衆として参加（MI、1960年代～：三重県出身）

バービー・コンベンションにはいくつかの催しがある。

私が参加する頃にはマテルもコンベンションに参加し、1960年代のバービー・コマースシャルの上映やバービー・ドールの新作を発表していた。

コンベンションでは蒐集家の有志がワークショップ、プレゼンテーションやイベントを企画し実施している。

長期間にわたる蒐集活動から習得したスキルを伝授するためにワークショップを開催する蒐集家もいる。例えば、ワークショップではジオラマの作り方やバービーを被写体として美しく撮影する方法、バービーの修復方法、付属品や衣装等の制作方法等が学べる。

イベントの1つにファッション・ショーがある。バービーの衣装と同じ衣装を制作し、それを纏った蒐集家がランウェイをキャットウォークする。蒐集家の手作りの衣装は精巧に作られており、それに感動する。

プレゼンテーションではバービーに関する研究や調査結果の発表、バービーに着想を得た創作品が披露される。

コンベンション期間中はバービー漬けになれることも楽しいが、何よりも蒐集家仲間とバービーの情報を交換することやバービーに纏わる思い出を共有することが喜ばしい。バービー蒐集はオタクであり、この蒐集を口外する人は少ない。だからこそ、コンベンションをとおして、人的ネットワークを持つことが貴重である。

MIが指摘したバービー蒐集家が自分たちをオタクと自認し、他者からオタクとみなされる傾向がある。以下の新聞記事からもそれが窺われる。1985年のロサンジェルス紙（Givens）が蒐集家へのインタビュー記事を掲載しているが、「未だにバービーに執着している自分を友人たちが変人扱いする」という回答がみられた。バービー& ケン、ニューヨーク・ドール蒐集家クラブ（*Barbie & Ken New York Doll Collector's Club*, 通称 BKNY）の会員にニューヨーク・タイムズ紙がインタビューすると、「私だけがバービーを蒐集しているわけではなく、同僚にも蒐集家がいる」とか、「私たちはちょっと変わっているかもしれないけれども、私たちだって、ごく普通の人間だ」（Lawson, 1995）というような回答もあった。大人のバービー蒐集は当時では特に奇異な行為（オタク的行為）であるとみなされていたことが分かる。

MIのストーリーから蒐集家が鑑賞活動だけではなく、多岐にわたる活動を享受し、コンベンションで披露することにより蒐集家の間で共有していることが分かった。これらすべての活動は発信型能動的創造的活動であり、コンベンションはそれを評価するフィールドとして機能している。

MIも前述のイームズ同様、人的ネットワーク構築の必要性を指摘しているが、ジャスティスやヤングも同意見であり、コンベンションの重要度は高い。

京都出身のKHにとって、バービー・コンベンションにはまた別の意味がある。彼女はヨーロッパや日本で開催されるコンベンションに参加しているが米国よりも小規模であり交流しやすいと言う。スペンサー、ボブ・マッキー等のバービー衣装デザイナーがゲストとして登場することもあり、KHにとって、このような人物と直接対話できるコンベンションはバービーの情報や知識を得るための絶好の学びの機会でもある。

ヤングにとっても、コンベンションは彼の創作活動のフィールドという意味で別の存在意義がある。彼はバービーを使ったストップ・モーション・フィルムの創作に挑み続け9年間、その評価を得るためにコンベンションで創作品を披露した。

**【ストーリー18】** バービー・コンベンション：発表者としての参加（ボブ・ヤング、1960年代～：米国出身）

子どもの頃から『キング・コング』や『アルゴ探検隊の大冒険』等のストップ・モーション・フィルムに興味があった。1979年発売された自由に手足を曲げることができる（ベンドブル）*Barbie Secret Beauty*を入手した際、バービーを使って、ストップ・モーション・フィルムを制作しようと思った。コンベンションでは1980年から1989年にかけて、6本のストップ・モーション・フィルムを披露した。図5-10は第1回バービー・コンベンションで上映した作品の1コマ（バービーと姪が共演）である。1本制作するのに1年以上を要するが、視聴者（フィールド）の声援に励まされ、1989年まで創作した（図5-11）。

ストップ・モーション・フィルムに必要な舞台装置等は父親の協力を得て制作した。図5-12のバービー・ハウスも父親が協力してくれた。全長9フィートであり、各部屋は切り離すことができ、折り畳みスーツケース1つに収納し持ち運べる。

ヤングは脚本作成、音声、撮影、編集、演出、照明等様々な作業については何も知らなかったが、独学でスキルを習得した。彼はストップ・モーション・フィルムという創造活動に挑むことによって、フィルム創作等に関するスキルを主体的に育成したと言える。彼の作品はマテルからも聴衆からも高く評価された。



図 5-10 “Little Magic” 1980 年 Bob Young 制作、Bob Young 提供



図 5-11 “Barbie Forever” 1989 年 Bob Young 制作、Bob Young 提供



図 5-12 父親の協力を得て完成したバービー・ハウス、Bob Young 提供



図 5-13 フィルム撮影に使われたバービー・ハウス（1階リビング・ルームとダイニング・ルーム） Bob Young 提供

このように、バービー・コンベンションは蒐集家が1年間、バービーをプラットフォームにした創造活動を披露し評価を得る場としても機能している。

バービーに着想を得て、創作意欲に駆られた蒐集家は創作のためのスキルや知識（ドメイン）を向上させ、創作品をバービー・コンベンション（フィールド）で発表し、評価を受ける。彼らのコンベンションでの活動は発信型能動的創造活動と言える。

## 第4節 新しいバービー・プレイヤーの登場：アーティスト

ビリーボーイ\*はプロフェッショナル・アーティストとバービーを結びつけたアクターである。彼がマテルにバービーの蒐集的な価値を進言した際、彼は蒐集家が高度なファッションを具現するバービーを望んでいると具体的に助言した（Lestrade, n.d.）。マテルはこの助言に対して迅速な対応をしなかったが、1986年ビリーボーイ\*自身が“Le Nouveau Théâtre de la Mode”（ル・ヌヴォー・テアトル・ドウ・ラ・モード：モードの新劇場）という展覧会を開催し（Noah, 1986）、バービーを媒介に高度なファッションを披露した。

“Le Nouveau Théâtre de la Mode”は1945年パリのオート・クチュール界が威信をかけ開催した“Le Petit Théâtre de la Mode”（ル・プティ・テアトル・ドウ・ラ・モード：モードの小劇場）の再現と言える。

“Le Petit Théâtre de la Mode”はナチスに屈服することなく、パリのオート・クチュール界を守ってきたオート・クチュール雇用者組合長ルロン（Lecien Lelong）が開催したファッション・ショーである。彼はパリのオート・クチュール界が健在であることをいち早く世界に顕示したかった。しかしながら、第2次世界大戦後フランスは配給制がとられ、ファッションを再生するにも物資は乏しかった。そのために約70cmのドールに衣装を着せさせることにより布地を節約した（Milani, 2016）。ドールの頭部は磁器製だったが胴体は針金のみで造られた簡素なものだった。会場にはパリ装飾美術館（Musée des Arts Décoratifs：以降MADと表記する）が使われた。ルロンに賛同したスキヤパレリ（Elsa Schiaparelli）、エルメス（Thierry Hermès）、ランヴァン（Jeanne Lanvin）、ニナ・リッチ（Nina Ricci）、バアレンガ（Cristóbal Balenciaga）<sup>11</sup>等が衣装を手掛け、カルティエ（Louis-François Cartier）やヴァン・クリーフ（Alfred Van Cleef）が本物の宝石をあしらったアクセサリを制作し、計237体のドールに装着した。衣装に隠れ、実際には見えないランジェリーにさえ拘った。これにより、ランジェリーを制作するクチュリエが雇われ、帽子、バッグ、靴等の職人からボタンなどの材料メーカーの職人までの雇用を促進することができた。“Le Petit Théâtre de la Mode”はその後、ヨーロッパを回り、米国でも開催された（Sebba, 2016）。戦後、好況な経済を謳歌していた米国からパリのオート・クチュールは支持され、ルロンが企画した“Le Petit Théâtre de la Mode”は成功をおさめる。

ビリーボーイ\*はバービーにハイ・ファッションを表象するために、バービーに造詣が深い（BillyBoy\*, 1987, Spencer, 2019）サン・ローラン<sup>12</sup>（Yves Saint Laurent）に衣装デザインを依頼した。サン・ローランの快諾により、ビル・ブラ（Bill Blass）、マダム・グレ（Madame Gres）、テュエリー・ミュグレー（Thierry Mugler）、ソニア・リキール（Sonia Rykiel）等がバービーの衣装をデザインし提供した。これらの衣装を800体のバービーに装着させ、“Le Nouveau Théâtre de la Mode”は全米10都市及びヨーロッパで開催された（BillyBoy\*, 1987）。

ビリーボーイ\*による“Le Nouveau Théâtre de la Mode”は発信型能動的創造活動である。



これには次のような4点の重要な意義がある。第1から第3の意義は1986年“Le Nouveau Théâtre de la Mode”のツアーの最中、ロサンジェルス・タイムズ紙によるビリーボーイ\*のインタビュー記事から読み取った。

第1にバービー蒐集家が求めるハイ・ファッションをバービーに具象させ、バービーが担った着装教育をマテルや社会に対して再認識させた。ビリーボーイ\*自身が子どもの頃、バービーからファッション感覚を醸成したことから、バービーが女兒の着装教育のツールであることを一般的にも認識させた(Noah, 1986)。第2に米国にとって理想美でありかつ、ファッションの純粋な表象であるバービーを媒介に“Le Nouveau Théâtre de la Mode”と命名し、1930年代から1980年代のファッション史を具現した(Noah, 1986)。第3にオート・クチュールを次世代に後継するための試みとなった。ファッションが変化する中、若い世代にオート・クチュールを再認識させたとして、フランス・オート・クチュール連盟会長、ジャック・ムークリエイが謝辞を述べている(BillyBoy\*, 1987)。最後にビリーボーイ\*は第一線で活躍しているファッション・デザイナーとバービーを強固に結び付けた<sup>13</sup>。

さらに重要な点はビリーボーイ\*はファッション・デザイナーばかりではなく、バービーを視覚芸術家とも紐帯させた。版画家のアンディ・ウォーホル(Andy Warhol)がビリーボーイ\*に作品のモデルになることを依頼した際、彼は自分がモデルになる代わりにバービーの肖像画制作を提案した。

サン・ローランもウォーホルもボーイ\*に仕掛けられた受動的創造活動だったと言えるが両者の作品は彼らが活動するアートの分野に大きな影響を与え、追従者を出現させた。

ロード(Lord, 2004)によれば、視覚芸術の中で最初にバービーに着想を得て作品を発表したのは1964年のグレイス・ハーティガンの‘Barbie’である。しかしながら、ウォーホル以降、バービーに着想を得た視覚芸術作品が多く創出されている。フランス人のアーティスト、ジョスリン・グリヴォ(Jocelyne Grivaud<sup>14</sup>)はウォーホルに影響を受けたと揚言している

(Bottasini, 2010)。彼女はバービーを使って、ウォーホルの『マリリン・モンロー』やフェルメールの『真珠の耳飾りの少女』をリメイクしている。

ウォーホルのようにバービーをミューズと崇め創作した追従者にはキャロル・ペリジャン(Carol Peligian, 1990年代創作)、オリビエ・ルビュファ(Olivier Rebufa, 1980年代より創作)(Musée des Arts Décoratifs, 2016)、デビッド・レビンタール(David Levinthal, 1998年創作)等<sup>15</sup>が挙げられる。一方、マギー・ロビンズ(Maggie Robbins, 1989年創作)やシンディ・シャーマン(Cindy Sherman, 1992創作)などは理想の美とみなされるバービーに挑んでいる

(Ockaman, 1999)。これらのアーティストはバービーが現実の美と乖離していることを主張するために創造活動をしている<sup>16</sup>。



## 第5節 本章のまとめ

本節では1980年から2005年頃、バービー・プレイヤーは2歳児から大人までを包含したことを示した。プレイヤー層が拡充するとバービーの教育的意義も変化する。女兒対象にルースが設定した教育的意義や副次的教育的効果は大人のプレイヤーには適用できない。しかしバービーが大人にとって教育的意義がなかったということではない。生涯学習という観点では、大人もバービーから学びを受けた。

この時代にはバービー製品化草創期の主要なアクターはその舞台から退場し、エリオットやライアンが提供したような創造活動の仕掛けはみられない。新たに加わったバービー・プレイはプレイヤーにより自然に創出されたものである。

まず第1に子どものためにバービーの衣装やバービー・プレイのための遊びの道具を制作するのではなく、自らがその創造活動を楽しんだ。彼らはバービーの審美性に惹かれ、つまり美的エントリー・ポイントからバービーにアクセスした。彼らはバービーを自分のために求め、そして、自らの得意とするドメインから、バービー・プレイを創出した。

第3節第3項で紹介したスミスはクロシェが趣味だったが蒐集していたバービーのウェディング・ドレスを制作するようになった。最初は自宅に飾り友人に見せることで満足していたが、自らの作品の技術的な評価を得るためにクラフト品評会に出品し始めた。

彼女がクロシェでウェディング・ドレスを制作するにはバービーのボディにどのようなパターンを編みこむか（空間的知能）、その図案を計算（論理・数学的知能）しながら考える必要がある。また編むための手先の繊細な動き（身体・運動感覚的知能）が必要とされる。彼女はクロシェでウェディング・ドレスを編み上げるために、空間的知能、身体・運動感覚的知能、論理・数学的知能を活性化させた。

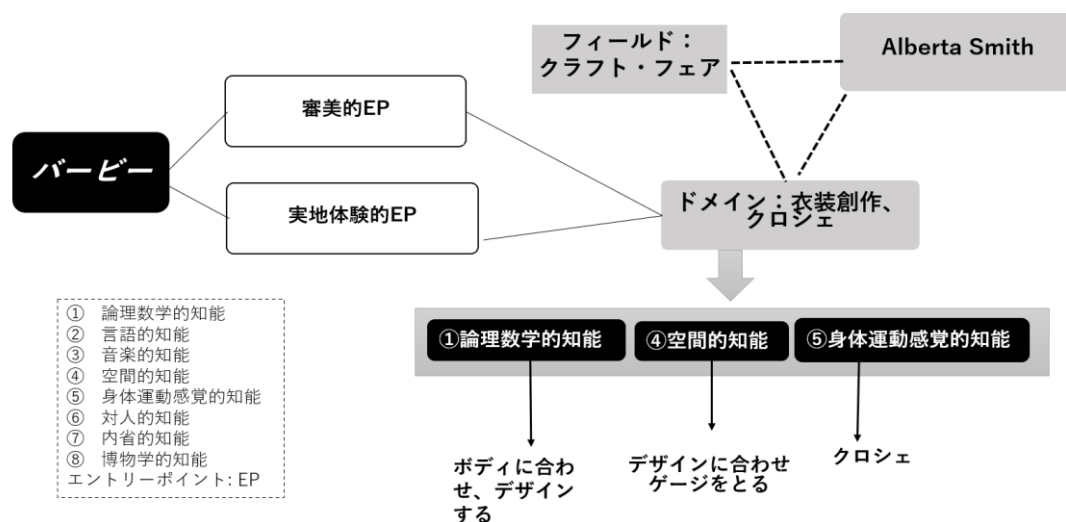


図 5-14 スミスの創造活動（MI 理論的な価値）（筆者作成）

第2にプレイヤーとして蒐集家の参入は重要な意義が2点ある。

1点目はプロフェッショナルなアーティストがバービーをプラットフォームに彼らのドメインで創造活動を始めたことである。これにはビリーボーイ\*の功績もある。彼がバービーとアーティストを結びつけたことによりバービーとアートとの紐帯は強固なものとなった。

2点目は衣装制作以外の創造活動が創出されたことである。バービーに着想を得て、挑んだことのないドメインを独学で向上させ、イームズやディワイン、アシャブラナーは著述活動を行い、蒐集家のヤングはストップ・モーション・フィルムを創作した。

ヤングは9年間、ストップ・モーション・フィルム制作に関わったがバービー・コンベンションで高い評価を受けそれがインセンティブとなったと言う。1989年以降、愛用していたカメラがデジタル化になり、それに馴染めず、ヤングはフィルム制作を辞めた。

ヤングのストップ・モーション・フィルム制作における作業は脚本、配役、舞台設置、カメラ操作、撮影、ドールのポーズ、動きにおける計算等、細分化すると膨大である。彼はこれをゼロから学びそして作品に仕上げた。バービーに着想を得て、ストップ・モーション・フィルムに挑んだことにより彼は図 5-15 のようなスキルを習得し、人間が有する8つの知能のうち、6つの知能を活性化した。

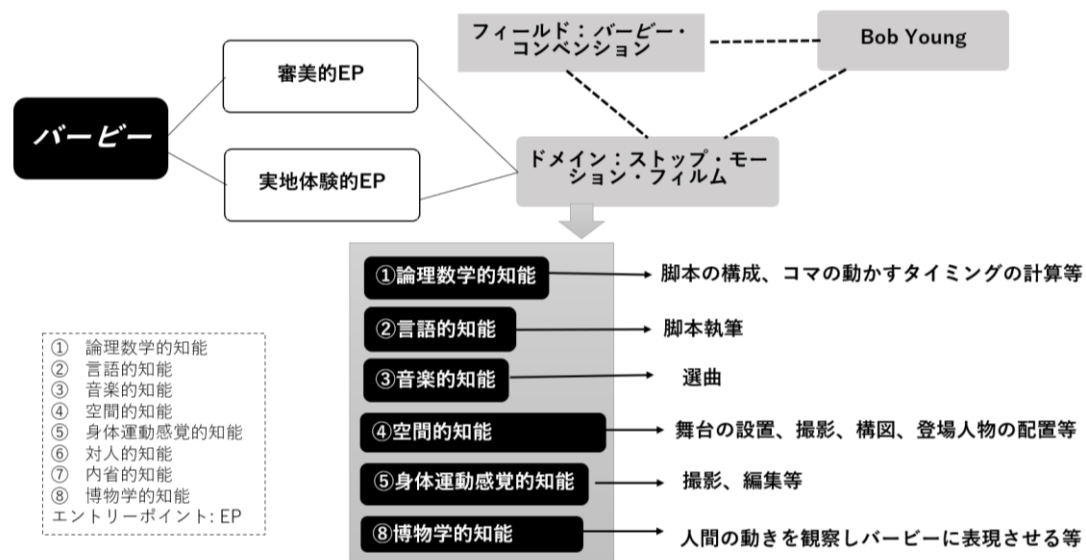


図 5-15 ヤングの創造活動（MI 理論的な価値）（筆者作成）

バービー・コンベンションではドールの修復やジオラマ制作、写真撮影のスキルを磨いた蒐集家が各スキルをワークショップで伝授した。バービーについての調査や研究の発表もあった。これらのオーラル活動にはコミュニケーションのための言語的知能、対人的知能が必要であり、内容を伝えるために話の論理的構成も必須であるから論理・数学的知能が活性化される。参加した聴衆にとってはスキルを学ぶ場である。つまりコンベンションは教育の場としても機能し創作活動を動機づけた。

## 参考文献

- BillyBoy\*. (1987,). *Barbie: Her Life & Times: and the New Theater of Fashion with Dolls, Documents & Designs from the Billyboy Collection*. Crown Trade Paperback.
- Bottasini. (2010). Barbie Ma Muse. *Vogue, Italiana*. Retrieved on April 29, 2020. From <https://www.vogue.it/en/people-are-talking-about/obsession-of-the-day/2010/12/barbie-ma-muse>
- DeWein, S. S. J. & Ashabraner, J. (1977). *The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles*. Collector Books.
- Eames, S. (1990). *Barbie Fashion: Volume I, 1959-1967*. Collector Books.
- Eames, S. (1997). *Barbie Doll Fashion: Volume II, 1968-1974*. Collector Books.
- Eames, S. (2003). *Barbie Doll Fashion. Volume III, 1975-1979*. Collector Books.
- Gerber, R. (2009). *Barbie and Ruth: The story of the world's most famous doll and the woman who created her*. New York, NY: Collins Business.
- Givens, R. (April 18, 1985). She's a Doll: Collectors Gather for 'Barbie Talk' and to Exchange Clothes, Accessories. *Los Angeles Times*.
- Handler, R. & Shannon, J. (1994). *Dream Doll: The Ruth Handler Story*. Longmeadow Press.
- James. N. (Feb., 14, 1986). Designer Billy Boy: Make a Tour of the USA. *Los Angeles Times*.
- Lawson. C. (Nov. 26, 1995). Barbie Devotion: Not just Child's Play. *The New York Times*. Section 1, Page 51.
- Lord, M. G. (2004). *Forever Barbie: The unauthorized biography of a real doll*. Bloomsbury Publishing USA.
- McDonough, Y. Z. (Ed.). (1999). *The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty*. Simon and Schuster.
- Milani. J. (mai. 2020). LE THÉÂTRE DE LA MODE, Culture de Mode. Retrieved on May 30, 2020 from <https://culturesdemode.com/le-theatre-de-la-mode/>
- Ockaman, C. (1999). Barbie Meets Bourguereau. In McDonough, Y. Z. (Ed.). (1999). *The Barbie Chronicles: A Living Doll Turns Forty*. Simon and Schuster.
- Oppenheimer, J. (2009). *Toy monster: The big, bad world of Mattel*. John Wiley & Sons.
- Rand, E. (1995). *Barbie's queer accessories*. Duke University Press.
- Rogers, M. F. (1999). *Barbie culture*. Sage.
- Sebba, A, June 29, 2016, "How Haute Couture rescued war torn Paris", *the Telegraph*, p.22,
- Spencer, C. (2019). *Dressing Barbie: A Celebration of the Clothes That Made America's Favorite Doll and the Incredible Woman behind Them*. HarperCollins.
- Gerber, R. (2019). *Barbie Forever: Her Inspiration, History, and Legacy* (Official 60th Anniversary Collection). Washington: Epic Ink

柏原全孝. (2012). 蒐集について. *追手門学院大学社会学部紀要*, (6), 13-28.

## 註

1. ライアンがマテル社の製品開発で登録した特許数は 200 くらいあったと言われている。
2. Fabergé. 語源：繊細かつ精巧な小型の作品で有名なロシアの宝石職人、ピーター・カール・ファベルジェ (Peter Carl Fabergé, 1846–1920) に由来している。彼の作品や彼のような技量を持った作品のことをファベルジェと比喻することがある (Oxford English Dictionary 筆者和訳)
3. 米国ハズブロ社販売
4. タナグラはビリーボーイ\*とレストラードの芸術活動を運営する公益財団法人である。
5. 当時ビリーボーイ\*はフランスに在住していた。現在の活動拠点はスイス。
6. The Barbie Bulletin の共同編集者、1985 年では 1,375 名の購読者がいた (Givens, 1985)
7. 前述のビリーボーイ\*も 1987 年、“Barbie: Her Life & Times: and the New Theater of Fashion with Dolls, Documents & Designs from the Billyboy Collection”等を出版している。
8. バービーの従姉妹 (図 4-1 参照)。
9. As a count noun. Any of various pursuits or occupations in which creative or imaginative skill is applied according to aesthetic principles (formerly often defined in terms of ‘taste’ (TASTE *n.* <sup>1</sup> 8)); (in plural with *the*, sometimes personified) the various branches of creative activity, as painting, sculpture, music, literature, dance, drama, oratory, etc. Cf. *arts of design n.* at DESIGN *n.* Phrases 4, *applied arts* at APPLIED *adj.* 3a, *elegant arts n.* at ELEGANT *adj.* Compounds 2, FINE ART *n.* 1a, *performing art n.* at PERFORMING *n.* Compounds. (OED)
10. 【ストーリー12】と同一人物
11. Milani (2016) によると彼らは無償で引き受けた。
12. バービーの衣装をデザインしたこと、幼少時、姉のドールの衣装を縫製した喜びを思い出したと述べている。これが原体験となり、彼はアートの営みに導かれた。
13. 1984 年オスカー・デ・ラ・レンタ (Oscar de la Renta) を冠したバービー衣装が販売されているが、実際にはバービー衣装デザイナーが制作した衣装からデ・ラ・レンタが自分の趣向に近似したものを選び名前を貸したものだ (Spencer, 2019)。
14. 創作年不詳、プロフィール不詳
15. 当該期間ではないが 2014 年には Marianela Perelli と Emiliano Paolini が様々な宗教を代表する神をバービーやケンで表象し物議を醸しだした。彼らは現代版の神を表象し信仰の商品化と私物化を喚起させたかった。Retrieved on January 5, 2019 from <https://www.lafiambrera.net/en/staff/pool-y-marianela/>
16. 2000 年代以降のアーティストであるが、マリエル・クレイトン (Mariel Clayton) はバービーの微笑みを悪の象徴と解釈した作品を発表している。Retrieved on May 30, 2019 from <https://www.gallea.ca/en/artists/mariel-clayton>

## 第6章 デジタル時代の発信型能動的創造活動

### 第1節 はじめに

2000年代にデジタル・プラットフォームは多様化し、ユーザーは動画配信等が手軽にできるようになった。2005年にユーチューブ（YouTube）、2006年がフェイスブック（Facebook）が設立され、写真や動画を不特定多数に公開することが可能になり、発信型能動的創造活動は加速的に拡大する。バービー・プレイヤーは独自のプレイをとおして創出された作品を仮想空間に掲載するようになる。これにより、不特定多数のパブリック、それも国内にとどまらず、国境を越えたグローバル社会が彼らのフィールドとなった。投稿者は評価されることにより切磋琢磨し、また、他者の作品を見ることにより刺激を受ける。サブスクライバーは鑑賞活動を享受するだけでなく、投稿者の作品からスキルを学ぶ。仮想空間は創作品を質的に高度化し、学習するための教育の空間とも言える。

ユーチューブやフェイスブックに掲載された作品にはコメントや「いいね！」マークが付加される。ただし、広範囲なおかつ不特定多数のフィールドはそのドメインに詳しい評価者ばかりの集団ではない。デジタル化以前はクラフト展やバービー・コンベンション、紙媒体の書籍をとおしてバービー・プレイヤーは創作品を発信していた。クラフト展にはドメインに長けた審査員が存在し、バービー・コンベンションには蒐集家というバービーを知り尽くした集団並びにバービーの衣装デザイナーをはじめとするマテル関係者がいた。著作の出版にあたっては、編集者が作品価値を事前に審査した。つまり第1段階ではそのドメインに詳しい集団がフィールドとなり創作品を評価し、その価値が認められた創作品のみがパブリックというフィールドへ公開され、パブリックがさらに評価した。

一方、この仮想空間では第1段階のフィールドが省略されている。仮想空間では専門家による評価を受けずに誰もがどんな創作品でも法を順守している限り、自分の意志で創作品の公開が可能である。パブリックというフィールドにはそのドメインに関してノーヴィス、アマチュア、プロフェッショナルな評価者が混在している。ドメインの専門家だけが評価するのではなく、複眼的な評価が下される。掲載された作品が視聴者を惹きつけば、サブスクライバーやフォロワー数が増える。これが評価結果となる。視聴者の観点からみれば、自分の感性に合った作品を限りない数の中から掘り当てる楽しみがある。

本節では仮想空間に作品を公開した結果、高評価を受け、プロフェッショナルなアーティストに変容した蒐集家に焦点を当てる。

本節の構成としては最初にこの時代に属する女兒とバービーの関係性について言及し、仮想空間をアリーナとして変容した蒐集家について MI 理論的に考察する。研究の方法は聞き取り調査を主体とする。

## 第2節 バービーと子どもの関係性

### 第1項 デジタル化時代のバービー

バービーはオリジナルの形にとどまることなく、進化を遂げている。容貌上の変化（図 6-1）や可動式のバービー（*Bendable Barbie*：折り曲げることができるので様々なポーズが取れる）については第4章第2節第4項で言及したが、2016年、マテルはカービー（*Curvy*、曲線美の）、プチット（*Petite*、小さい）、トール（*Tall*、背が高い）という3種類の異なるボディ・サイズを加えたバービー・ファッシュヨニスタ（図 6-2）を販売した。その後も頭部のモールド、メイク、ヘアー、肌の色を増やし、最近のバービーはボディのサイズは9種類、肌の色35色、ヘアー・スタイル94種類を超えている（Mattel, n.d.）。尋常性白斑（*vitiligo*）、義肢や車椅子のバービー等、多様性かつ共生社会を表象するバービーを製品化している。

また近年のバービーの衣装はハイ・ファッションからカジュアル・ファッションへと移行している一方、プリンセス、キャリア、女性のロール・モデルを表象したバービー及び鑑賞用バービー等が多種多様な衣装を纏っている。衣装の仕立ては2種類に大別できる。1つは仕立てが簡便なロー・ファッションもしくはファスト・ファッション的な衣装であり、もう1つは鑑賞用バービー等に見られる上質かつ洗練された仕立ての衣装である。

前者の衣装は1970年代の衣装路線とは異なる。ジョンソンはオーセンティシティの表出や品質にも拘っていたが、現在は伸縮性のナイロンやポリエステル等の生地を使い、ボタンやファスナー等も簡便になっている。図 6-3 の衣装はベルトを除き、ポケット、ボタン、袖の折り返し部分等、前身ごろは全てがプリントされている。襟元（図 6-3）の拡大した部分を見ると、布が裁断されているだけで見返しもなく、縫製さえされていないことが分かる。

このような生地や仕立ての変化は2000年代に起きたのではなく1990年代に既にみられた。バービーの衣装の生地にナイロン・トリコットやポリエステル製が多く使われ、蒐集家が1997年の“*Barbie Bazaar*”に粗雑な仕立てについての不満を投稿している（Rogers, 1999）。また衣装の種類としてはハイ・ファッションではなく、図 6-4 のようなカジュアルな衣装やスポー

ティーンな衣装が増えている。これは現代社会が支持しているファッションであり、今日でもバービーの衣装は社会のメイン・ストリームを具象している。



図 6-1 バービーの変遷

〔出典〕 Les Arts Décoratifs. (2016). Barbie



図 6-2 バービー・ファッションISTA

〔出典〕 Les Arts Décoratifs. (2016). Barbie



図 6-3 2016 年発売のバービー衣装  
ミュンヘン空港玩具店にて筆者撮影



図 6-4 2018 年発売のバービー衣装  
Sarah Eames 提供 (June 3, 2020)

## 第2項 デジタル化時代の日本におけるバービー・プレイ

ルースがバービーに託した教育的意義は社会変化により、徐々に形骸化したことを第3章以降で明らかにした。本項では2000年代にバービーと遊んだ子どもを前景化しバービーと子どもの関係性の変化について言及する。

1990年頃から子どもがドール遊びを離脱する時期が早まっている<sup>1)</sup>。森下(1998)はこの現象について次のように述べている。少女たち自身の理想像であったファッション・ドールとの遊びが減少しているのは少女たちが化粧品やアクセサリ、ドレスに至るまで調達可能になったからである。化粧することにより、少女たちはドールを使わなくても自分を直接、理



想像に変身させ、着たい被服を装着できる。そして美しく、または可愛らしく変身した自分自身をカメラで撮影する行為をプレイとして享受している。つまり化粧や被服を調達し自分自身を変身させ、その変身した姿を記録するのが、現代の少女のプレイなのである。

日本の近現代における少女の化粧の画期的な変化は株式会社ウテナのウテナお子さまクリームに始まった（小出、2012）。ウテナは1965年ウテナお子さまクリームのマンガ広告を『週刊マーガレット』という少女雑誌に掲載し、少女をターゲットに宣伝を開始した（小出、2012）。これを持ち、ウテナは自社ウェブサイトにもウテナお子さまクリームが初めて子ども用の化粧品を開発したと謳っている。ウテナに追従し、大人の化粧品メーカーや玩具メーカーからも子ども用化粧品が発売される。玩具メーカーでは初めて、1993年タカラがピンキッシュお化粧コレクションを発売したと日経新聞に記されている（anonymous, 1995）。これに先行しタカラはリカちゃんのための化粧品セットを販売し、子どもたちがリカちゃんを使ってメイクを疑似体験できる遊びを付加した。

以上の背景を踏まえたうえで1990年代のバービー・プレイヤーのストーリーを紹介する。

### 【ストーリー19】メイクへの興味（AK、2000年代：神奈川県出身）

1人っ子で両親が働いていたせいか、私が欲しいと言えば両親はどんな玩具でも全て買ってくれた。バービー、リカちゃん、シルバニア・ファミリー等何でも持っていた。リカちゃんとバービーは幼稚園か小学校の低学年で買ってもらった。バービーもリカちゃんも同じくらい好きだけれどもバービーはお姫さまの印象が強い。購入した時のバービーはピンクのドレスを着ていた。バービーの衣装は母親とToys”R”Us（トイザラス）に行き買い足した。バービーの衣装が素敵だからリカちゃんにも着せたが、リカちゃんには似合わなかったし、しっくりとこなかった。リカちゃんを何体も持っていてそれをトランクにしまっていた。リカちゃんのほうがバービーより可愛いと思っていたのかもしれない。そのうち徐々にバービーのイメージに疑問を持った。白人なのに私のバービーは日焼けしたような肌の色で、青い目がなんだかその肌の色に似合わないと感じた。

リカちゃんの化粧セット<sup>2</sup>を手に入れると、リカちゃんのメイク遊びに夢中になった。メイクが上手になり、中学生になったら自分を奇麗にメイクアップできる自身がついたが残念なことに進学した私立の中学校は校則が厳しく、メイクは高校卒業まですることはなかった。

子どもの頃、玩具の値段等考えることもなかったが、今、こうして振り返ると、こんなにたくさんの玩具を両親が私に買い与えてくれたことを実感し、感謝の気持ちでいっぱいになる。



AKには2歳年下の従妹がいたので小学校の高学年でもバービーやリカちゃんと遊んだと言う。しかしストーリーからは、リカちゃんのメイクアップをする遊びの楽しさが伝わってきた。彼女をドール遊びに繋ぎとめたのは化粧への関心である。小学生のAKはメイクアップすることに踏み切れない。リカちゃんに代行行為をさせて満足したわけだが、メイク・スキルが向上したと述べている。この点においてリカちゃんはメイクを伴う身だしなみに関する教育を女兒に提供したと言える。バービー同様、リカちゃんも着装教育の一端を果たしたと言える。子どもが化粧に興味を持ち化粧の低年齢化が進む時代、ドールにメイクを施すのは楽しい遊びであり、女兒の関心を喚起した。つまり実地体験的エントリー・ポイントをリカちゃんは開いた。

AKのバービー・プレイは着せ替えなども含まれていたが、ドール遊びの後半はリカちゃんを使ったメイク遊びが主流となった。

第2次世界大戦後の廃墟から復興し、日本経済大国になりつつあったが、1960年代から1980年代初頭の日本の子どもにとってバービーは高価だった。1990年以降、バブル崩壊後、経済成長率が低迷したにもかかわらず、親が子どもに玩具を買い与えることを享受できる家庭が存在した。そのような家庭の子どもはそれ以前の時代の子どものように玩具を買ってもらう際に家計を気にする姿勢が見られない。

### 【ストーリー20】宛がわれたバービー（NK、1990年代後半：神奈川県出身）

バービーは自分が選んだのではなく、母がドール遊び用に買ってくれた。とても可愛かった。母は英語の先生をしているし、アメリカの製品に精通していた。母がバービーを好きだったから、私の最初のドールとして選んだのだろう。というのは、バービーはアメリカっぽいし、アメリカ文化のアイコン的な存在と言える。だからそういう玩具と遊ばせたかったのかもしれない。

バービーの衣装を持っていた記憶はなく、着せ替え遊びをした覚えもない。ただドールを動かして遊んでいた。しばらくすると、母がリカちゃんも買ってくれたので小学校入学頃までリカちゃんとバービーがお友だちという設定で、1人2役でドールを右手と左手で持ち、動かして遊んでいた。

私も母親の影響で子どもの頃から英語に興味があり異文化に関心があったせいかりカちゃんの日本的なところや少女漫画の女の子みたいな目も気に入らなかった。だからバービーのほうが好きだった。

晴れた日は外で遊んだし、家の中では読書をするのが好きだったので、そんなに多くの時間、バービーやリカちゃんと遊んでいたわけではない。それに小学校に入ると水泳、習字、ピアノ、英語等、毎日習い事で忙しかった。習い事に行くのは大変だったが嫌ではなかった。習い事では英語が一番好きで、母が教えるクラスで勉強した。

小学校に入学する頃にシルバニア・ファミリーも買ってくれたけれども、もう玩具では遊ばず、暇ができればコンピュータ・ゲームをするようになった。小学校の低学年を過ぎた頃にはバービーもリカちゃんも他人に譲った。（現在米国で勤務）

NKにとってはバービーは幼少時に母親から宛がわれた玩具であり、幼稚園から小学校入学までの短期間遊んだ一過性の玩具である。筆者の聞き取り調査では1960年代から1970年代のバービー・プレイヤーは小学校高学年もしくは中学入学寸前まで遊んでいたもので、女兒のドール遊びは低年齢化し短期間化している。蒐集家のヤングも同様な指摘をしている。彼は中学生でもバービー・プレイをしていたと言い、周囲の同年齢の子どももドール遊びを同期間していたと言う（Bob Young, Personal Communication, Dec 23 2020）。森下（1998）が述べたように、現代の子どもはドールとの付き合いが短期間化している。

NKの母親YKからも話を聞くことができた。彼女の出身地は栃木県下都賀郡壬生町であり、壬生はおもちゃの町として名を馳せている。毎年、クリスマス頃、子どもを連れて帰郷した。その頃になると玩具が手ごろな値段で買えるので、つい子どもに甘くなり、玩具をたくさん、買い与えてしまったと言う。バービーを最初のドールとして与えた理由は、彼女にとってバービーが最初のファッション・ドールだったからである。

#### 【ストーリー21】 異国のドール（YK、1960年代：栃木県出身）

東京に住んでいる叔母は帰郷するたびに叔父が外国航路の船員だったこともあり、珍しい果物やお菓子、玩具をプレゼントしてくれた。その中の1つが小学校の低学年のときにもらったバービーだった。

ドールは他にも持っていたがファッション・ドールはバービーが初めてのドールだった。1960年代の代表的なファッションのミニスカートやワンピース、ドレスを持っていた。全てがアメリカぽかった。バービーはハイカラだった。

友だちはリカちゃん派が多かったが、衣装はバービーのほうが素敵だった。なにしろ、ロング・ドレスをバービーは持っていたが、当時リカちゃんにはロング・ドレスの衣装がなかった。リカちゃん派の友だちのお母さんは衣装を手作りするので、友だちはリカちゃんの衣装をたくさん持っていた。それを知った母や父がクリスマスや誕生日のたびにバービーの衣装を買ってくれた。

バービー派ファミリーであつたにもかかわらず、リカちゃんを娘に買ってあげたのは子どもの頃、バービーの顔に違和感を持った時期があつたからだ。そのとき、リカちゃんのほうが可愛いと思った。しかし、アメリカのドラマを見たときに違和感は払拭された。当時日本のテレビ局は多くのアメリカのドラマを放送していた。その番組に映し出された人たちの顔がバービーみたいだった。つまりバービーはアメ

リカそのものなんだと認識した。それ以降、バービーからアメリカを感じ取った。当時、壬生で外国人を見ることはなかった。修学旅行で日光へ行ったとき、始めて外国人を見て驚き、クラス全員で記念撮影するような時代だった。

叔母がバービーの家具をプレゼントしてくれたので、ごっこ遊びで使った。いろいろなシチュエーションを設定し、バービーになったつもりで話しながら遊んだ。娘は着せ替え遊びをしなかったが私は自分が着たこともないような衣装をバービーに着せ替えして、楽しい時間を過ごした。（留学後、英語教員）

日本の経済成長のおかげで豊かになりモノが手に入りやすくなった。バービーの値段も 1960 年代に比較すると高価ではなくなった。NK と YK の母子のバービー・プレイも異なれば、プレイ期間、プレイ開始・終了年齢も異なる。YK はバービーを見て異文化を感じ、着たこともないような衣装をバービーに着せることで心を満たした。現代では子どもの既製服も充実し、大人同様のファッション性豊かなモノが手に入り、それを着ることができる。森下（1998）が指摘するようにファッション・ドールを使ってそれを代行してもらう必要はなく、自分が好きなファッションをまとうことが可能である。

バービー・プレイヤーの女兒の層にはバービーと短期間遊び、それから他の遊びに移行するものが増えてきている。NK の場合はコンピュータ・ゲームであった。コンピュータ・ゲームはこの時代の小学生の主流の遊びだったと YK が語っている。つまりバービーはコンピュータ・ゲームや他の遊びへ移行する過程における一過性の玩具と化している。

### 【ストーリー22】最小限の玩具（MN、1990 年代：神奈川県出身）

母親は無駄なことが嫌いで玩具は最小限にしか与えないと言う主義だった。例えば、ドールは 1 体と決めていた。姉にバービーを購入し、私が 5 歳のとき、8 歳の姉から、お下がりでバービーをもらった。ドールはバービー以外何も持っていなかった。

私の世代はリカちゃん派が趨勢だったのに母はバービーを選んだ。母は英語の教員で外国に興味があったのではないかと思う。私はリカちゃんよりバービーのほうが可愛いと思っていたので、バービーに不満はなかった。目がクリっとしていて、ブルーのドレスを着たバービーはお姫様っぽい。衣装は 1 着しかなかったもので、着せ替えて遊ぶことはなかった。ただ空想しながら、自分をバービーに投影させ、動かして遊んでいた。人形 1 体あればモノがなくても遊べた。バービーの衣装デザイン画を描くことも楽しかった。

父が航空会社に勤務していたので子どもの頃から海外旅行を経験していた。フライト・アテンダントになりたいと思った。バービーのキャリア・シリーズの衣装が欲しかったが、買ってもらえないことは承知していたのでねだらなかった。小学校に入学

するとコンピュータ・ゲームが主流となった。なぜか、母はコンピュータ・ゲームを買ってくれたので家ではゲーム、晴れた日は友だちと外で遊んだ。もうその頃にはバービーと遊ばなかった。

実はコンピュータ・ゲームに移行する前、シルバニア・ファミリーに憧れた。ねだっても買ってもらえないことは分かっていたが、このときは必至でねだった。しかし徒労に終わった。現在、娘にはリカちゃん、シルバニア・ファミリー、望む玩具は全て与えている（留学し米国で勤務経験あり）。

MNも小学校に入学する頃には英語やピアノを定期的に母親から習うほか、スイミング・スクールやテニス・スクールに通った。海外旅行も家族で楽しんでいる。スポーツや芸術活動、海外旅行をドールに代行させて、疑似体験を楽しんだ1960年代から1970年代の子どもとは異なり、MNも【ストーリー20】のNK同様、自分たち自身がそういう体験を実際にすることができ、バービーを使って空想の世界で代行してもらう必要はなかった。

バービーとの遊びの短期間化がMNにもみられる。MNも幼稚園まではバービーで遊んだが小学生になるとコンピュータ・ゲームに転じている。

MNの母親は子どもの望みどおりに玩具を与えることはしなかった。MNは「人形1体あればモノがなくても遊べた。」と述べ、手に入るモノを空想により、欲しいモノに変えて遊んだ。またバービーに着せたい衣装を絵に描き空想の中でバービーに着せた。

この時代の子どもは、1960年代や1970年代のように家庭内に常にある余り布で衣装を制作できるような環境にはいなかった。

補足だが、MNが幼少期を過ごした1990年代、【ストーリー4】のHAは米国に在住していた。そのときに、MNとは反対の現象を経験している。玩具を制限するどころか、豊富な玩具の中で子どもを育てる家庭を目の当たりにし、驚いたと言う。子育てをとおして知り合った米国人の家庭にはおびただしい数のバービーやバービーの衣装、付属品があり、子どもが果たして大事にしているのか疑問に感じた。Toys "R" Us・イコール・バービーというイメージがあり、そこに行けば様々なバービー・グッズが手に入った。バービーやバービーの衣装はもはや安価であり、バービーは安価な玩具という印象を受けたと言う。

### 【ストーリー23】バービーは小さな子のドール（HK、2000年代：英国出身）

イギリスで生まれ幼少期を過ごした。バービーはどの友だちの家にも複数体あった。バービーを持っていなかったが、5歳の誕生日会で友だちがバービーをプレゼントしてくれた。当時、幼稚園の友だちは皆プリンセスが大好きで私も例外ではなかった。誕生日会ではいつも主役の子だけがプリンセスのようなドレスを着ることが

できる。これは暗黙の了解事項だった。そして誕生会を開くときには皆がバービーの描かれたカードを使って招待状を送りあった。

友だちとは公園で遊ぶことが好きだったが親の帯同が法律上義務付けられているので、親の都合上、家の中で遊ぶときが多い。そのときには決まって皆がプリンセスの絵をクレヨンで描いた。

バービーを3、4体、ケンも1体持っていた。これらのバービー・ドールは皆、誕生日に友だちからもらった。友だちとバービーで遊ぶことはなく、1人遊びをした。遊びのストーリーは決まってヒーローごっこだった。プリンセスのバービーが囚われ、ケンが救出する。プリンセスのバービーは3、4体の中からお気に入りのバービーをいつも使った。とにかくプリンセス願望が強く、王宮を想像しながら遊ぶことが好きだった。

7歳で帰国し日本の小学校に通うことになった。ロンドンのプリスクールで使っていたペンシル・ケースにはバービーが描かれていた。バービーは幼稚園生のドールだから、小学生には相応しくない。小学校にバービーのペンシル・ケースを持って行ったら揶揄されるかもしれないと不安に駆られた。しかし新しいペンシル・ケースを買ってもらう時間はなく、バービーのペンシル・ケースを小学校に持って行った。すると教室の皆が可愛いと言って見に来た。英国では小さな子のドールなのに日本では小学生でもバービーを可愛いと言う。それが不思議だった。日本ではバービーのペンシル・ケースを小学生が使っても大丈夫なんだと思った。

HKはプリンセスに憧れ、現実の世界では叶わないことなのでバービーに代行させた。自分とバービーを一体化させ、プリンセスになり、ケンに助けってもらうシーンを空想し遊んだ。幼少時、この遊びを飽きることなく繰り返したという。プリンセスにはなれないものの、自分の誕生会ではプリンセスのドレスを着て、その気分を味わうことができた。

日本に一時帰国した際、リカちゃんを手に入れた。リカちゃんも好きだったがプリンセスのドレスとしてはバービーのドレスのほうが上質でしかも魅力的だったと補足している。彼女は英国の子どもと同じ視点に立ち、バービーはプリスクーラーのドールだと考えていた。バービーを幼い子どものドールと認識し、バービーのペンシル・ケースを小学校に持って行くことさえ、躊躇した。

以上のストーリーからも、ファッション・ドールと子どもの関係性は長期的なものではなくなっていることが明らかである。

現在20代から30代で幼少時、バービーと遊んだ経験者のストーリーから、以下の傾向を確認できた。

- (1) バービーは高価なドールという観念がない。玩具の価格を気にしていない。

- (2) バービーのイメージはプリンセスでありドレス姿のバービーを好んでいる。プレイヤーが衣装の制作や衣装の着せ替えを中心とした遊びをあまり行っていない。キャリア・シリーズの存在を知っているが、プリンセスという設定に関心が強い。
- (3) リカちゃんと併用して遊んでいる。
- (4) バービー・プレイヤーは低年齢化しプレイの期間が短期間化している。

### 第3項 デジタル化時代の海外におけるバービー・プレイ

前項では子どもがバービー・プレイヤー層から早期に離脱していることを明らかにした。

ニューヨーカー誌 (*The New Yorker*) の編集者、タルボット (Margret Talbot) が 2006 年バービーのライバルであるブラッツ (*Bratz*) とバービーを比較した。その記事の中で英国のバース大学 (University of Bath) ウィクス (Patricia Gaya Wicks) と EM-リヨン・ビジネス・スクール (EM Lyon Business School) のネアーン (Anges Naim) の調査結果を引用している。2 人の研究者はバービーがもはや現代の子どもにとって時代遅れな玩具で、使い捨て玩具に化していると記している (Griffin, Naim, Wickes, et al., 2006)。ウィクスとネアーンは子どもがあまりにもたくさんのバービーを所有しているので、使い終わったら、捨てるというような行為を誘発させていると述べている。バービーの所有数の多さは英国在住経験を持つ HK や米国在住経験を持つ HA の証言と一致する。

たくさん所有しているので、気に入らなければ、捨てればよい。不要なバービーを捨てるとき、子どもは独創的な捨て方を楽しんでいる。つまり単純に捨てると言うのではなく、捨てる方法を考案することで、遊ぶのである。例えば、2 階の窓からパラシュートのようなものをバービーに装着させ、隣家の庭に降下させる (捨てる) ことや電子レンジに入れ、バービーが崩壊する過程を観察することを楽しむのである。石鹸をバービーの体中に塗ってから燃やすことや髪を全て刈り取ってからバービーを捨てることを遊びの 1 部である (Naim, Griffin, & Wicks, 2008)。

このような行為は第3章の子どものバービーを拷問する行為に関連する。拷問行為はバービーとの決別の前の一種の儀式であると第3章で結論付けた。不要だから拷問行為の末、捨てると言うのも決別の儀式ととらえても良いだろう。

米国の玩具メーカーである M.G.A. エンターテインメント (M.G.A. Entertainment) の最高経営責任者アイザック・ラリアン (Isaac Larian) はバービーの新しいライバルであるブラッツを発売し、順調に収益を伸ばしていた<sup>3</sup>。タルボット (2006) は彼の発言を引用し子どもがバービーを使い捨て玩具にしているのはバービーに対する興味の喪失にあると述べている。ラリアンはその要因を 2 点挙げている。

第1に子どもにとって現代のバービーの容貌が幼すぎる。ウィクス、ネアーン、バース大学のグリフィン（Christine Griffin）の実験でも同様な結果が出ている（Naim, Griffin & Wicks, 2006, 2008）。小学生に玩具を見せ、「カッコいいか（原文では Cool）。」、「ダサイか（原文では Not cool）。」に分類させたところ、バービーは Not cool の代表的な玩具だった。男子小学生はバービーが幼い女兒対象のドールであるという理由を挙げ、女子小学生はバービーは幼い子のドールであるし、そのうえ、バービーは少女少女している（原文では girly girl）、もしくは女々しい（原文では sissy）という理由を回答した。だから彼らはバービーを拷問したとも述べた（Naim, Griffin & Wicks, 2006, 2008）。この幼い子のドールであるという点はこの調査が実施された頃英国にいた HK の発言とも一致する。1960 年から徐々にバービーは美を追求し変貌を遂げたものの、現代の子どもが抱く理想的な美と乖離し始めたということだろう。ネアーンら（2006）はドールのような感情に直結する玩具は憎しみの対象になりやすいとも報告している。

第2にバービーの体形が母親を連想させると言う子どもがいる。母親のイメージドを持つドールを用いて子どもは遊べない（Talbot, 2006）。発売された 1959 年、バービーは女性のフォルムのために官能的であるとして保護者から拒絶されたが、現代の子どもはこのフォルムから母親を想起している。発売後 60 年経過し、バービーのように女性のフォルムを持つドールも次から次へと市場に出回っている。例えば、ビリーボーイ\*によるミドヴァニイ（Mdvanii）、インテグリティ・トイ社のポピー・パーカー（Poppy Parker）等がある。数か国を除けば、女性のフォルムを持つドールはグローバル規模で一般的になり、万人から容認されている。

しかしどんな玩具であれ、子どもが愛着を持ち、大人になっても手放すことなく関係性を保ち続ける玩具もあれば、子どもが突然飽きてしまい、嫌悪してしまう玩具もある。ウィクスとネアーンの調査結果やラリアンが挙げた要因は恐らくバービーとの決別の段階でみられる拷問行為<sup>4</sup>と考えられる。

バービー・プレイは女兒が成長する過程で通過する遊びの1つであり、バービーは一過性の玩具になりつつある。それは経済的な豊かさと玩具の種類の豊富さ、学校外の子どもの活動の多様化、そしてコンピュータ・ゲームの普及によるものと考えられる。

以上、子どもとバービーの現代における関係性について考察した。

一過性の玩具となりつつあるものの、バービー・ドールは依然としてグローバル規模の玩具市場で需要がある。マテルの企業年報によると 2020 年バービー関連商品の取り扱い額は 13 億ドルを超え、この 5 年間で最高値を達成している。特に 2020 年の伸びはコロナ感染拡大によりロックダウンが行われ、親が子どもに古典的かつ安価な玩具としてバービーを購入したとブルームバーグ L.P.<sup>5</sup>（Bloomberg L.P.）は分析している（Gilblom, 2021）。

#### 第4項 2000年代以降のバービーのキャリア教育

第2項で取り上げたタルボット（2006）の記事から現在のバービーを語るうえでもう1つの重要な点を指摘する。それは初代のバービーが担ったキャリア教育の意義が消失していると言うことだ。彼女は現代の子どもたちは将来どんなキャリアも選択できることを既に知っている」と述べている。

マテルはこれについて市場戦略として、“You can be anything（何にだってなれる）.”というプロパガンダを踏襲しながら、2000年代よりキャリア教育に変更を加えている。1989年パイロット、軍隊の士官、1992年大統領、1993年警官、1995年消防士など女性の進出が少ない分野の職業を可視化し、男女間における職業の垣根を取り除く姿勢を示した。2000年代近くなると古生物学者、動物学者、養蜂家、建築業者等、子どもにとって認知度の低い職業を具象している。

職業の紹介にとどまることなく、2015年には *Barbie Sheroges* をシリーズ化し、現代社会で活躍する実在の女性を取り上げた。映画監督のエイヴァ・マリー・デュヴァーネイ（Ava Marie DuVernay）、中国からの移民1世でファッション誌編集長となったエヴァ・チェン（Eva Chen）、アメリカン・バレエ・シアター（American Ballet Theatre）初のアフリカ系アメリカ人プリンシパル・ダンサーのミスティ・コーブランド（Misty Copeland, 1982-）等を *Barbie Sheroges* シリーズで紹介した。*Barbie Sheroges* は単に職業を具象するドールよりも強力なメッセージを女兒に届けている。各ドールにはそのドメインで成功するまでの逆境に負けず試練を乗り越えたストーリーがある。同じドメインで将来の活躍を目指す次世代の子どもにとって、*Barbie Sheroges* はロール・モデルである。

例えば、*Barbie Sheroges* のロール・モデルとなったコーブランドはバレエを始めた頃、彼女の体形はバレリーナ向きではないと指摘された。それを克服するために現在も他者から見ると不可解かつ異様なルーティンを続け、体形上困難なバレエのパ（pas；ステップ、踊り）を克服している（Dawson, 2016）。ロール・モデルとして選ばれた際、コーブランドはバービー・ドールに彼女の筋肉の付き方や体形を正確に再現することを要求し、製品化過程で積極的に協力した（Dawson, 2016）。コーブランド・バービーは彼女の努力を体現しているばかりではなく、バレリーナを目指す子どもたちにとって視覚的にバレエに必要な筋肉や体形を示している。バレエのレッスンでは積極的に骨格や筋肉について考えながら踊るアプローチも取られている。このようなコーブランド・バービーはバレリーナを目指す子どもが早期に人体について学習するきっかけを与える教育的ツールでもあり、スキルを磨けば、夢が叶うことを伝えるメディアでもある。

タルボット（2006）が指摘するように女兒は将来、どんなキャリアでも選択することができ、伝統的な女性像を強いられないことを知っている。しかし、望むだけではなく努力が必



要であることをバービーのロール・モデルとなった実在する人物は女兒に語っている。この意味でバービー製品化草創期に目指した教育的意義は別の形になり、継承されていると言える。

### 第3節 デジタル化における発信型能動的創造活動

#### 第1項 蒐集家の発信型能動的創造活動 1

近年のバービー蒐集家を価値的蒐集、偏向的蒐集、網羅的蒐集の3種類に分類し、蒐集するにあたり彼らが蒐集マネジメントのスキルを育成していることを第5章第3節第1項で示した。蒐集マネジメントとは蒐集の選定、入手方法のリサーチ・スキル、蒐集ターゲットに関する知識、そして蒐集品の保管、分類、展示方法であった。

動画投稿の時代が到来すると、蒐集家はそれぞれの目的と個性に合わせて蒐集品をパブリックに公開する。例えば投機的蒐集を行っている蒐集家は転売したいバービーをクローズアップしその商品の基礎情報、商品の状態、そしてそのバービーの価値を説明している。

偏向的蒐集家や網羅的蒐集家は展示方法に趣向を凝らしている。彼らの展示方法にもそれぞれの意図がある。例えばブルガリアの蒐集家スタニスラフ・ヴァレリエフ (Stanislav Valeriev) はバービーの所有数を印象付けるために幾つものバービーの陳列ケースをゆっくりと移動しながらカメラを回している。バービーをカテゴリー (衣装の TPO : チア・リーディング・パーティー、1960 年代の衣装、映画の登場人物等) 別にカラー・スキームを考慮し陳列している。彼はところどころのセクションをクローズアップし年代、種類について簡単に説明している。

視覚に重点を置くのではなく、展示を背景にオーラルでバービーについてプレゼンテーションする蒐集家もある。例えば、蒐集品の中から、バービーを何体か取り上げ、そのバービーの種類 (モールド、シリーズ、製造日等) やその衣装の生地や縫製について説明するイギリスの蒐集家 (チャンネル・ネーム : Beauty Inside A Box) もいる。12,000 体のバービーを蒐集しているシンガポールの蒐集家ジャン・ヤン (Jian Yang) は、インタビュー形式で質問された内容に答えながら、蒐集品を紹介している。彼は特定のバービーを取り上げ、そのバービーに纏わる個人的なストーリーを添えながら。彼は雄弁であり、ストーリーは視聴者を惹きつける。彼は現在所有しているバービーをミント (MINT 玩具博物館 ; Moment of Imagination and Nostalgia with Toys) 博物館に展示している (Ang, 2019)。

ヤンは蒐集ばかりではなく、トイレット・ペーパーやナプキン、キャンディーの包装紙からバービーの衣装を創作することでも有名である。仕事でスリランカに出張した際、手持ち無沙汰にバービーの衣装をトイレット・ペーパーで創作した。それをInstagramに掲載すると、多くの関心が寄せられ、2020年に彼は“Flushable Fashion”（流すことができるファッション）を出版することになった（Sundararaju, 2019, Ang, 2019）。

ヤンのように、創作活動を行うバービー蒐集家は多い。テーマを設定し、それを表象するジオラマ作品を公開している Dioramas For Barbie And All Fashion Dolls というサイトがある。ジオラマ作品に必要な舞台装置、小道具や衣装を用意（創作、もしくは調達）し、自らが表現したいテーマをバービー・ドールに演じさせている。彼らはそのジオラマの作品をグループやパブリックに公開しながら互いの創作品を評価し合っている。

蒐集家の中には蒐集過程で破損してしまうバービーや古くなったバービーに遭遇することも多く、彼らはバービーの修復方法を習得している。修復経験を積み重ね、スキルを向上させた者が修復方法を動画で教示している。

“Barbie: The First 30 Years 1959 through 1989 and Beyond: Identification & Value Guide”（Dorfmann, 2008）の著者であるドイツ在住のベティナ・ドルフマン（Bettina Dorfmann, 1961-）は18,000体のバービーを蒐集し、ギネス記録を持つ（Weitz, 2019）。バービーに精通している彼女はバービー・クリニックを開業している（Weitz, 2019）。彼女もフェイスブックやInstagramをとおして蒐集品を公開し、彼女のバービーに関する活動を報告している他、バービーに関する著述活動も行っている。

蒐集家は蒐集行為で終わることなく、展示方法、また公開する際の視覚的またはオーラル・プレゼンテーション、衣装制作、ジオラマ制作、ドールの修復等の活動を行っている。彼らがこのような活動の中から独自の表現方法を習得したとき、グローバルに認知される蒐集家として他の蒐集家に情報や助言を与えることができるようになる。もしくはヤンやドルフマンのように著述家またはアーティストに変容していく。

## 第2項 蒐集家の発信型能動的創造活動 2

本節第1項における創作活動は市場で販売されるバービーをそのまま受容し、そのバービーをプラットフォームに行われている。本項ではバービーをとおして自分のメッセージを表現するために、バービーを自分好みにメイクオーバー（改造）やリメイクをするバービー・プレイヤーを取り上げる。

まず、メイクオーバー<sup>6</sup>とはオックスフォード英語辞典<sup>7</sup>によると、完全に変化させること、特に髪型、化粧、衣装を変えることにより、人の外見を新たなものにすると定義されている。本研究でもこの定義を引用し、バービーの髪型、化粧（容貌をペイントし直すこと）、

衣装を変えることにより、商品として販売されているバービーと異なる表象を持ったものと定義する。リメイクとはオックスフォード英語辞典によると他のモノに変えることとある。例文に変形、変態、変容するとある。本研究ではバービーをドール以外の他のモノに作り変えることと定義する。

メイクオーバーは実際にはデジタル化時代以前に始まっている。アーティストでもありバービー蒐集家でもあるジム・ファラオネ (Jim Faraone) は 1996 年から 2003 年の間にメイクオーバーについての著書を 5 冊出版している。本項ではファラオネの 3 冊目の著書、“Fashion Doll Makeovers III, Learn from the Artists” (Faraone, 1999) を資料として、メイクオーバー活動から変容を遂げた事例を紹介する。

ファラオネ (1999) はバービーをプラットフォームに創作活動を行っている 49 名のアマチュア・アーティストとプロフェッショナル・アーティストを“Fashion Doll Makeovers III, Learn from the Artists”に取り上げている。各アーティストに見開き 2 ページの紙面を与え、創作品の写真数枚とともに、衣装創作やアート（絵画、デザイン、造形等）に関するスキル、創作やドールに纏わるストーリーを文字化させている。

殆どのものがメイクオーバーしたバービーの衣装も創作している。49 名の中に子どもの頃から器用で絵を描くことやモノを作ること、縫製が得意だった（比較的高度な博物学的知能、空間的知能、身体運動感覚的知能を有していた）と記述した者が 26 名<sup>8</sup>、成人してからバービーに着想を得て創造活動を始めた者が 17 名、その他の者は特に記述していなかったが舞台装置制作者、建築家等の職業に従事していた。

彼らの中には余暇活動としてのみ楽しんでいる者もいれば、ティム・ウートン (Tim Wooten) のようにメイクオーバーしたドールをウェブサイトに掲載したこと、値が付き、アマチュアからプロフェッショナルなメイクオーバー・アーティストに変容した者もいる。また、高等教育でアートを専攻したのち、アーティストとなり、バービーを媒体に用いながら、自己のテーマを追求している者もいる。

バービーをミューズの表象としている作品が多いが、‘Snow Leopard and Tiger’ (Georgia Doyle) や ‘Death of Venus (ビーナスの死)’ (Jennifer Scaff King) では醜悪もしくは恐怖の象徴としてバービーがメイクオーバーされている。

“Fashion Doll Makeovers III, Learn from the Artists”が出版された頃、これらの作品の殆どが店頭で販売されるか、電話や電子メールを使って通信販売されていた。本章では 2005 年を便宜上、デジタル化時代の起点としているが、それ以前にもウートンのように仮想空間を使いアートを発信し、フィールドから高評価を得て、変容を遂げることができた者もいる。デジタル化が進展していなければ、彼らは自らの作品の支持者や支援者、顧客を得ることはできなかっただろう。

デジタル化の発展により動画利用が可能になると、メイクオーバーを行っている蒐集家やバービー・プレイヤーが動画で彼ら独自のメイクオーバーの方法を配信し始めた。バービーの髪を植毛し直すことや顔のメイクをアレンジするだけではなく、ボディに熱を加えボディの各サイズさえも変更している（Imperiale, 2003）。彼らはバービーをプラットフォームに各々のミューズを表象<sup>9</sup>している。

バービーを新たな製品にリクリエイトするアーティストもいる。米国のマルゴー・ラング（Margaux Lange）はバービーの本体や1部を再利用しアクセサリーを創作（Stone, 2010）し、インターネット上で販売している。

ペット・ボトル、空き缶、ボタンを使って大量消費社会を具象する作品に取り組んでいるクリス・ジョーダン（Chris Jordan）は32,000体のバービーを使い、女性のトルソーを象った‘Barbie Dolls’を2006年に発表している。32,000という数字は米国で1か月間に行われる豊胸手術実施数である。画面上の女性のトルソーをクリックするとその部分が拡大され、バービーが使われていることが鮮明になる。

ファラオネが紹介したアーティストやラングやジョーダン等のプロフェッショナルなアーティストはバービーをプラットフォームにした創作活動を行っている。彼らの活動はアートとバービーの紐帯を示すものでもあり、また創作者の変容の軌跡でもある。

### 第3項 蒐集家の発信型能動的創造活動 3

仮想空間を活用した発信型能動的創造活動で顕著なものの1つにフィルム制作がある。ドールを使ったフィルムにはストップ・モーション形式、パペット形式（手で人形を動かす）がある。フィルムの制作には脚本、監督、演出、撮影、吹替、音楽、舞台の大道具や小道具の制作など多種多様な作業工程を要する。

舞台装置を手作りするフィルム・メーカーもいれば、既製品（Barbie® Dream House™）を利用しているフィルム・メーカーもいる。

オーストラリアの15歳のグレイス・マルグルー（Grace Mulgrew）はパペット形式フィルムを創作している。舞台装置は既製品を利用している。幼い頃から、自分自身をバービーに投影させ遊ぶことやユーチューブを見ることが好きだった。6歳のときに彼女はこの2種類の遊びを合体させることを思いついた。マルグルーは自分がバービーと遊んでいる様子を父親に撮影するように頼んだ。撮影中、マルグルーはバービーや子役のバービー・ドールを動かしながら、その役になりきり話し続けた。彼女の即興の演技は自然だった。このビデオ・クリップを父親はユーチューブに投稿した。9ヶ月後、彼女のバービー・プレイの閲覧者は900万に達していた（Gerber, 2009）。

フィルムのストーリーは彼女の空想の世界の出来事や彼女の日常生活の出来事だが、マルグルーのストーリーは枯渇することがない。ストーリーは次から次へと湧き出ると言う

(Gerber, 2019)

Grace's World のホーム・ページの概要によれば、2012年から2021年11月2日までの彼女の動画視聴合計回数は約31億回、作品エピソード数は326、サブスクライバー数は270万人である。作品の中でマルグルーは子どもから大人までの役を演じ、声を使い分けている。

2018年に父親はコンピュータ・プログラマーの仕事を辞め、彼女のビジネス・パートナーとして彼女の創作活動を支援している (Gerber, 2019)。マルグルーはバービー・プレイヤーから変容を遂げたバービー・フィルム創作者であり、バービーを用いたゲーム等を販売する起業家である。

バービーのストップ・モーション形式のフィルムはユーチューブ上に数多いが日本人の作品も投稿されている。2013年より、ラズリー・クロウ (Razrey Crow:チャンネル名、これ以降ラズリーと表記する) が3000枚から5000枚のコマ撮りをし、ストップ・モーション・フィルムを創作している。彼女は既成の舞台装置も使うことがあるが大半を手作りしている (ラズリー、Personal Communication, Dec. 8)。サブスクライバーは9万人であり、2013年から2021年11月2日までの彼女の作品数は約120、動画視聴合計回数は5,700万回である。彼女も子どもから大人までの全ての配役の声を使い分け、演じている。

**【ストーリー24】** ストップ・モーション・フィルム (ラズリー、2000年代：神奈川県出身)

#### フィルムの創作に至るまで

幼稚園の頃、父親が姉と私にバービーをプレゼントしてくれた。1980年代タカラが発売した日本仕様のバービーだった。当時は米国で発売されているバービーの存在を知らなかった。幼稚園の頃はリカちゃんも持っていたが、バービーは大人っぽいから、リカちゃんより好きだった。当時の子どもたちはリカちゃん派とバービー派に分かれていたが、前者は可愛い子ちゃんで後者はませた子というイメージがあった。

父親は何でも買ってくれたので、玩具は豊富だった。バービーは姉と私がそれぞれ20体くらい持っていた。衣装もたくさん買ってくれたので、姉や友だちとバービーで遊んだ。バービーは私にとって玩具というよりは一緒に遊んでくれる友だちだった。

誰もがドールと離れることを経験するが私も中学生になる頃にはバービーと遊ばなくなった。父親が全てのドールを保管してくれたので、現在もその頃のドールが手元にある。

24歳の頃、たまたま、店頭飾られているMGAエンターテインメント社のブラッツを目にした。頭部が大きく顔の造作が誇張された10インチくらいのドールだった。派

手で奇抜なドールだが、若さに溢れ可愛いと思った。ブラッツの衣装作りをして楽しんでるうちにマイ・シーン・バービー (My Scene Barbie) にも関心を持った。しばらくすると、両者ともリカちゃん同様、ボディに対して顔が大きく、容貌も誇張されていることに違和感を覚えた。人間の実態に近似したドールを探しているとマテルのバービーに出会った。それからバービーを蒐集し始め、衣装を作っていたが、そのうち、副業で衣装を販売するようになった。26、7歳の頃、バービーを手元で動かしていたとき、バービーがバービーの意思で動いたら楽しいと思った。これがフィルム創作のきっかけだった。2018年頃、それまでの仕事を辞め、フィルム創作を本業にした。

### フィルム創作でバービーを使う理由

バービーは自分にとって魅力的なドールである。

日本ではリカちゃんと遊んだことのある人たちが多く、リカちゃんの背景に精通しており、声のイメージさえも共有されている。このように固定したリカちゃんのご概念を自分のストーリーの中で打破し、新しい役を演じさせることは難しい。その上、リカちゃんの容貌や年齢設定では演じる役が限定的になる。リカちゃんのモールドは1つなので、メイクオーバーにも限界があり自由な表現ができない。

その点、バービーの容貌は多種多様なので、役に応じて適切なバービーを選ぶことができる。リカちゃんと比較すると、日本ではバービーの背景の認知度が低いため、バービーには固定的なイメージがなく、私色に染めることができる。年齢もリカちゃんのように限定的ではないので演じる役の年齢層の幅が広い。必要に応じて容貌や髪をメイクオーバーし、役に適切なバービーを創り出すことも可能だ。しかもバービーはモールドの種類が豊富であり、メイクオーバーによる表現の自由度が高い。

もちろん、バービーは裕福な家庭の美しい女性であり、女兒たちのロール・モデル的存在であるという各国共通のイメージを把握している。フィルムの創作上、美しい女性というイメージを厳守しているが、この美しい女性が普通の女性たちと変わらない日常生活を過ごしているという設定だ。つまり、富裕層として豪華な家に住むのではなく、アパートに住み自活している女性のストーリーを展開している。

### フィルム創作から学んだこと

フィルムを創作した当初、大人が視聴者であると想定し大人が使う流行りの表現を使用していた。視聴者からのメール、ユーチューブやInstagramのコメント、そしてバービー・ドール専門店で設置された私宛のメッセージ・ノートからフィルム視聴者には多くの子どもがいることが判明した。

そこで、登場人物の日本語表現に留意し、きちんとした日本語を使うことに心掛けた。これが第1の学びである。

第2に視聴者の子どもにモノを創る喜びを体験させたいと思った。舞台装置の創作は低コストに心掛け、身近にあるものを利用している。子どもには想像を膨らませ身近なモノを利用し、モノづくりの楽しみを見つけて欲しいと考えている。そのためにユーチューブやインスタグラムで舞台装置や小道具の作り方を公開している。それを視聴した子どもが実際に創作活動を行っている。

第3の学びはフィルム創作のスキルを向上させたことである。全て独学であり、試行錯誤を重ね、独自の方法を確立していった。例えば脚本の必要性を実体験から学んだ。ストーリーは閃きなので、撮影したフィルムに適当に台詞を後付していた。すると尺合わせに苦勞する。そこで、あるときから脚本を書くようになった。登場人物ごとの台詞をボールペンで色分けしながら書いている。今のところ、絵コンテを描かないで全て自分の頭の中でイメージし撮影している。

第4の学びはフィルムに適した舞台装置の創作スキルを習得した。バービーが  $11\frac{1}{2}$  インチ（約29センチメートル）であることから、舞台装置を実物の  $\frac{1}{6}$  に縮尺し創作したことがあった。フィルム撮影では舞台装置がオーセンティックに見えることが重要である。単に均一的に  $\frac{1}{6}$  で創作し撮影すると現実性に欠けてしまうことがあった。とにかく1コマ1コマの完成形を想像しながら本物に見えるように心掛け創作している。

第5に衣装創作のスキルが向上した。衣装を創作するうえで、私はオーセンティシティーの表出に心掛けている。高度なスキルが要求されるので、その拘りを理解し学びたいと思う視聴者がいるのかが疑問だ。しかし、たとえ学びたい視聴者がいたとしても、そのスキルを私が正確に教示できるという自信がない。そのため、衣装創作のノウハウは公開していない。オーセンティックな衣装をフィルムでは使用したいので、良いものがあれば購入することもある。例えば、縫い針を編み棒として、ミシン糸を素材に編んだコットンのカーディガン、カウチン・セーターは完成度が高く、フィルムで頻繁に使っている。

第6にメイクオーバーのスキルを習得した。フィルムに適切なドールがない場合には髪や髭を植毛し、フェイスをペイントし直しイメージどおりのドールを創っている。

### フィルムに表現したい主張

およそ120本のフィルムを公開しているが1つ1つの作品に表現したい主張があるわけではない。意識的にメッセージを込めたのは『コロナとの闘い』という作品シリーズのみである。

しかしラズリーの話を聞いている間に彼女自身が作品の主張やメッセージと自覚していないだけであり、作品には一貫した彼女のメッセージ、アーティストとして表現したいことがあると筆者は認識した。というのは、ラズリーは次のように話していた。

第1にバービーの一般的なイメージを壊したい。バービーなら高級車に乗り、美しい男性とデートをしているというステレオ・タイプのイメージを覆したい。現実の世界では美しい女性がいつも裕福であるわけではなく、庶民として存在している。その庶民の生活における美しい女性の動作を表現したい。奇麗な衣装を身に着けた美しい女性が外出先で優雅に振舞っている。しかし実際には一般市民と変わりのない生活を送っている。フィルムではバービーが脚立を使い電球を取り替える場面や小さなアパートのベランダに洗濯機を置き洗濯している場面を映した。脱いだままのカーディガンがソファに置かれ、部屋の隅にはごみが落ちている。生ごみさえもフィルムに登場させている。その外見と実像のギャップを楽しんでもらいたい。

第2に日本文化を発信したい。私の作品は海外でも視聴されているので、日本文化を理解してもらいたい。バービーのストップ・モーション・フィルムは海外でも多く創作されているので、日本文化を発信していることが私の作品の独自性だと思う。

ラズリーは自分自身の幼い頃の日常を題材にしたフィルムを創作している。実家が舞台になっており1階にラーメン屋、2階に生活の場が設定されている。店の前で若者が喧嘩をはじめ、それを止めに入る両親をラーメン屋の2階にある自宅の窓から見ながら心配する娘の気持ちなどが描かれたシーンがある。

茶の間には仏壇、和装ダンス、炬燵が造りこまれている。テレビが置かれた棚には収納ケースがぎっしりと積み込まれ、狭い空間を有効活用している日本人の茶の間が映し出されている。ラーメン屋のカウンターに置かれた調味料、酒瓶、片隅に設置された公衆電話等、彼女の幼少時代の日本が描写されている。ラズリーは実家を忠実に再現したと言っている。フィルムの子ども（姉と妹）の会話<sup>10</sup>から、彼女の両親による家庭教育（当時の一般家庭の教育と言っても良い）や家庭における仏壇の役割等を窺うことができる。

ラズリーの作品は日本文化の諸相を発信している。海外からの視聴者も増え、最近の作品には英語のサブタイトルを提供している。1つ1つの作品は日常の断片であるが、一貫して、バービーの世界共通のイメージを覆すこと、そして日本文化を発信するという2点の彼女のメッセージが込められている。



### バービー・コンベンション

日本で開催されるバービー・コンベンションでバービー・ショーを担当している。ショーはファッション・ショー部門とミュージカル部門から構成されている。前者ではファッション・ショーの参加者が衣装を創作してそれをランウェイで披露する。照明や音楽等の舞台運営を彼女が引き受けている。ミュージカルでは脚本、演出、衣装、挿入歌まで全てを担当している。

子どもの頃、ラズリーは美術や音楽が得意だった。特に歌が好きで歌手になることを夢見た。このコンベンションのイベントは彼女の知能プロファイルに適した活動場所であり、それを評価してくれるフィールドである。それと同時にこの部門の参加者には表現の楽しさを教示し、表現方法の向上を支援している。バービー・コンベンションはラズリーを含めた参加者にとっては実地体験的エントリー・ポイントでもあり、培ったスキルや知識、つまり育成した知能を発表するフィールドである。

### バービーが子どもに与える影響

バービー・プレイをとおして子どもは学んでいる。例えば、ある母親は娘と一緒にバービーで遊びながら日常の決まり事を自然に教えることができると言っている。衣装を着せ替える際に、脱いだ衣装を放置せずどこにしまうのか、靴を履き替えるときには両方揃えて置くと言うような片付けの方法を子どもが遊びから学んだと言う話を聞いた。子どもが癇癪を起こし、バービーを投げつければ、バービーが悲しみ傷つくと親が教えている。これによりモノの大切さを子どもが学ぶので、バービーは子どもの教育のツールとして有益だと思う。

また、バービー・ドールにはアフリカ系アメリカ人の表象するドールもある。このようにバービーから人種の多様性も自然と学ぶことができる。総じて、バービーには負の影響より正の影響がある。

米国ではアカデミアやマスメディアによりバービーが摂食障害やフェミニズムの観点から批判され、バービーの負の影響がしばしば問われる。バービーが子どもに与える影響についても意見を求めた。ラズリーはバービー・ファンクラブとも関わっていることから子どもや母親との交流がある。そのような交流や彼女へ寄せられるメッセージから、彼女がバービーの影響について把握していることはバービーが子どもに与える影響に回答されたような正の影響であった。

ラズリーからは摂食障害、フェミニズムに関するバービーへの批判に対するコメントはなかった。実は筆者が行った聞き取り調査の被調査者（日本人 18 名）は全員、バービーが批判さ

れていることを知らなかった。バービーは人間とは別の存在であり、バービーのようにスリムになることは現実的に不可能であることを子どもの頃に理解していたので、影響は皆無であったと述べている。【ストーリー4】の米国での在住経験を持つHAは子育て中、親同士の会話からスタイルの良い人を見ると、“She is just a Barbie girl.”と表現することを知った。これには否定的な意味はなく、バービーを美の表象と踏まえた表現である。またHAは米国在住中、市井ではバービーが摂食障害の要因として非難されているという話は聞いた経験はなかった。聞き取り調査の日本人の被調査者全員がラズリー同様、フェミニズム<sup>11</sup>とバービーと関連付けてはいなかった。

ラズリーは仮想空間にフィルムを発表しフィールドから高評価を受けた。この結果、現在、彼女はバービーのフィルム創作や衣装創作で生計を立てている。すなわち彼女も蒐集家からプロフェッショナルなアーティストに変容した。また、彼女は間接的に子どもを含めた視聴者に創造活動の喜びを提供するための教育的な活動を行っている。フィルムの舞台装置の作り方やメイクオーバーの技術をオーラルとともに視覚的に教示している。

#### 第4項 蒐集家の発信型能動的創造活動 4

デジタル化により、仮想空間に展開されたフィールドが優れたアマチュアのアーティストを発掘することがある。その結果、アマチュアのアーティストはプロフェッショナルなアーティストに変容する。ミニチュア家具の創作活動はデジタル化以前から行われていたが、マリアン・ロイ (Maryann Roy) は仮想空間のフィールドで見いだされたアーティストである。

ロイも蒐集家であるが、モズ・ファッションの流行とともに成長したので、その頃、販売されたバービーに愛着を持っている。現在、バービーのヴィンテージ・ドールに魅力を感じ蒐集している。ヴィンテージ・ドールの洗練されたオーセンティックな衣装から、それが表象する時代の女性たちを眼前に浮かぶことができるという。

【ストーリー25】ミニチュア家具 (マリアン・ロイ (Maryann Roy)、2000年：米国)

子どもの頃、ドール遊びが好きでいろいろなドールを持っていた。5、6歳のときにバービー、ミッジ、アラン (Alan) 等のバービー・ドールを従妹から譲り受けた。

1968年に発売されたバービー、*Twist 'N Turn Barbie* が欲しくなり、両親にねだった。両親はバービーに対して拒絶反応を示さず、それ以降の誕生日やクリスマスにバービーをプレゼントしてくれ、父親はバービー・ハウスを作ってくれた。

姉妹や友だちとバービーで遊んだが、バービーに自分を投影させて表象遊びをしたこともあれば、バービーの衣装や付属品を何時間もかけて手作りしたこともある。材

料は家庭内にあるものなら何でも利用した。子どもだったので単純かつ素朴なものだったと記憶している。子どもの頃を反芻し、現在言えることは私の創造性はバービーによって醸成されたということだ。12、13歳になりバービーとは遊ばなくなった。

結婚後、育児のために保険会社を退社し、家庭でできる仕事を求めている。偶然、子どもの頃遊んでいたバービーを屋根裏部屋で見つけた。取り出すと昔の輝きが薄れていた。生まれつき手先が器用だったこともあり、バービーの輝きを私なら取り戻せると確信した。修復は成功した。この成功体験から、1997年バービー修復の仕事を始めた。この仕事は軌道に乗り、そこで修復したバービーの写真をドール専門誌に投稿するうちにドールやミニチュア家具についての記事の執筆を雑誌社から依頼されるようになった。1998年から2006年まで“Miller\$ Magazine”や“Fashion Doll Quarterly”（図6-5）に定期的に記事を書いた。

原稿に添付するバービーの写真を魅力的にするためにプロップを置くことを思いつき、試しに家具を創作した（図6-6）。次第に家具や部屋が読者に支持され、家具や部屋の創作が専門になった。自分が創出した家具が配置された室内に生気を吹き込むためにバービーをプロップとして使うようになった（図6-6, 6-7, 6-8, 6-9）。バービーはポーズを取らせやすい点も気に入っている。当初、バービーの $11\frac{1}{2}$ インチというサイズに合わせて $\frac{1}{6}$ の縮尺で家具を創作していた。その後、 $\frac{1}{2}$ や $\frac{1}{4}$ でも創作したが、私は $\frac{1}{6}$ という縮尺が好きだ。

当初、玩具やアクセサリを販売する企業から委託を受け、創作品を納めていたが2009年起業し仮想空間でミニチュア家具を販売している。私にとっては仮想空間が最適なショーケースでありビジネスの場である。

バービー・ドール修復の仕事も継続している他、ミニチュア家具の仕事で創作品の雰囲気に合わせてバービーをメイクオーバーすることにより、そのスキルも習得した。

ミニチュア家具の仕事では、家具を美しく見せることが最優先事項である。私の作品の多くが1960年代を表象するミッドセンチュリー・モダンであり、バービーを使う頻度が高い。しかし現代的な家具を表象する際には他のドールを使うこともある。家具や部屋をクローズアップするため、図6-10、6-11のようにドールを配置しない場合もある。

私の職業を一言で表現するなら、「アーティスト」が的確である。私が持っている才能が全てアートに関係しているからである。ただ、私の創作活動はアートの中の特定の分野に限定されるものではなく、アートの幾つかの分野に横断している。



図 6-5 “Fashion Doll Quarterly”誌  
Maryann Roy 提供



図 6-6 “Fashion Doll Quarterly”誌に掲載されたロイ  
の記事 Maryann Roy 提供



図 6-7 ロイの作品 1  
Maryann Roy 提供



図 6-8 ロイの作品 2  
Maryann Roy 提供

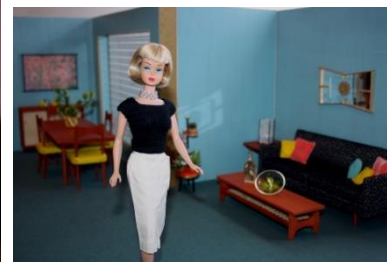


図 6-9 ロイの作品 3  
Maryann Roy 提供



図 6-10 ドール不在の写真 1  
Maryann Roy 提供

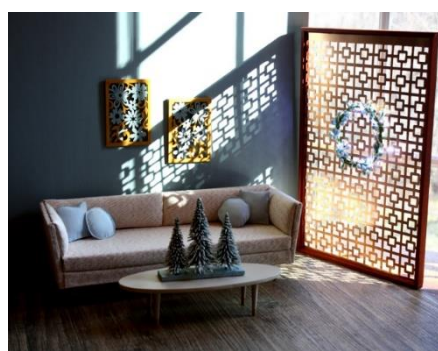


図 6-11 ドール不在の写真 2  
Maryann Roy 提供

ロイの創作活動の嚆矢は古くなったバービーに過去の輝きを取り戻すこと、つまり修復であった。これを継続しスキルの向上を自覚したとき、彼女は修復したバービーをバービー・プレイヤーや蒐集家に公開するために視覚化を伴った著述活動を始めた。バービーを単体で撮

影するより、プロップと一緒に撮影したほうが、審美性が高まると考え木製の家具を造り出す。マテルがこのような洗練された木製の家具を販売していないことからロイの作品は市場価値を持った。バービーのプロップだった家具が彼女の主要な創造活動となり、現在ではバービーが家具のプロップとなった。

彼女はバービーをプラットフォームに創造活動を始め、バービー修復から著述業、そしてミニチュア家具創作者に変容している。この創造活動においてミニチュア家具のショーケースを優先し、バービーはそのプロップにすぎない。創作を俯瞰し、双方の審美性を高める場合のみ、バービーをショーケースの中に登場させている。彼女はバービーが彼女に創造を高めるように仕向けてくれたと語っている。

#### 第4節 本章のまとめ

本章では、デジタル化がバービーをプラットフォームに創造活動に及ぼした影響について探求した。

まず、バービーは玩具であるという属性に立ち返り、デジタル化時代における女兒とバービーの関係性を確認し、蒐集家やバービー・プレイヤーが行った発信型能動的創造活動がデジタル化によりどのように進展したかについて明らかにした。

デジタル化時代に幼少期を過ごしたバービー・プレイヤーがバービーを玩具としてどのように接してきたかについて聞き取り調査から考察した。被調査者にとってバービーはコンピュータ・ゲームの遊びに移行する前の幼児期専用の玩具、つまり一過性の玩具とみられるストーリーもあった。この時代の子どもはバービーもリカちゃんも所有し、複数体持つなど豊富な玩具に囲まれた環境の中で育っている。バービーやバービーの衣装が高価だった時代とは異なり、母親手製の衣装や衣装創作を楽しむ遊びについてのストーリーは聞くことがなかった。着せ替え遊びの言及はあったが、それに纏わる掘り下げたストーリーはなかった。

また、バービーが女兒の玩具として担った教育的意義の変化についても考察した。第4章第2節第2項で着装教育の1部が形骸化したことを指摘したが、本章ではキャリア教育の内容が更新されたことを明らかにした。

本章第3節ではラズリーとロイのストーリーを中心に蒐集家の変容について明らかにした。本節では両者の変容をMI理論的な観点で考察しまとめとする。

ラズリーとロイの知能プロファイルは作品を創出するのに必要な空間的知能と身体・運動感覚的知能が他の知能より比較的に高いと考えられる。両者とも子どもの頃から美術が得意で好きだった。

絵コンテは全て頭の中にあるとラズリーは述べ、撮影する際、1コマに収まるように舞台装置を造り、映し出された際に小道具を効果的に見せる大きさと創作するという。他方、ロイは綿密に設計図（図 6-12）をもとに、 $\frac{1}{6}$ の縮尺で部屋を構築し家具やプロップを創作する。ロイは  $\frac{1}{2}$ 、 $\frac{1}{4}$ 、 $\frac{1}{6}$ で家具を創作したが、 $\frac{1}{6}$ の縮図が彼女の創作品には適切だったと述べている。



图 6-12 室内图 Maryann Roy 提供

両者ともアプローチは異なるが、空間的知能を駆使し、論理・数学的知能を活用し舞台装置と小道具のバランスを考えながら創作している。ラズリーは実家のラーメン屋を詳細に再現し、ロイは1963年テレビで放映された“Judy Garland Christmas special”の舞台を再現した。両者とも舞台装置にプロップを実物に限りなく近似させ創作し、博物学的知能を活性化している。

2人には作品を創作する際のメッセージがある。ラズリーはバービーのイメージの打破及び日本文化の表象と発信であり、ロイはミニチュア家具や室内に命を吹き込むことを目指している。その他、彼女は生地の質感や木材、石等触感の異なるものを組み合わせ、触れて楽しめることも重要と考えている。ドールハウスのように上下、左右、後ろを壁や屋根で覆うことをせず、触感による感受性を重視していることも特徴である（Maryann Roy, Personal Communication, January 6, 2021）。ロイの場合、視覚的触覚的なアートとも言える。両者は社会に発信するメッセージを持ち、発信スキルを備えている。視聴者や購読者を惹きつける両者は対人的知能が比較的高度であると言える。

ラズリーは脚本をもとにフィルムを創作し、ロイは作品のイメージを文字化して専門誌や彼女自身のウェブサイトから顧客に語りかけている。この著述活動には言語的知能や論理・数学的知能が要求される。ラズリーは脚本を作成する際、視聴者に含まれる子どもを思い浮かべ、内容や表現の適正さを自問自答している。このような文字化、オーラル化の活動は視聴者、読者、顧客の心をとらえるための対人的知能、言語的知能が必要とされる。ラズリーは動画の中で様々な登場人物をドールに演じさせるために他者の行動を観察している。恐らく

博物学的知能を駆使したうえで、記憶に焼き付け演技としてリプロダクトしているのだろう。ときには自作の歌を披露する。歌手になりたかったと言うが、音楽的知能を活性化させ、動画やバービー・コンベンションのパフォーマンス用に作曲、作詞を手掛けている。

両者のバービーの創造活動へのエントリー・ポイントは審美的エントリー・ポイントである。ラズリーとロイは子どもの頃、バービー・プレイヤーであったが、大人になり再び、審美的エントリー・ポイントからアクセスし、直ぐに実地体験的エントリー・ポイントを開き、創造活動を開始した。

ラズリーはバービーを使ったフィルム創作をとおして、物語的エントリー・ポイントや美的エントリー・ポイントを視聴者に向けて設置した（図 6-13）。現在、バービーは以前のようにデパートや商店街の玩具店で販売されておらず、リカちゃん派が多い日本ではバービーのユビキタス性はない。バービーを知らない子どもたちも多く、ラズリーのフィルムを見たことにより、バービーを認識する子どもがいる<sup>12</sup>。彼らはフィールドにいるフィルムの視聴者や評価者であるが、ラズリーが開いたエントリー・ポイントからバービー・プレイヤー層に取り込まれ、各自の知能プロファイルに応じたプレイを享受する。例えば、創造活動の楽しさを伝えるためにラズリーは小道具の制作をオーラルと視覚教材により教示しているがこれは実地体験的エントリー・ポイントである（図 6-13）。このエントリー・ポイントにアクセスし、バービー・プレイヤーとして創作活動をする者もあれば、物語的エントリー・ポイントや審美的エントリー・ポイントから表象遊びなどをする者もいる。

ロイのショーケースも教育的な活動を伴っている。彼女はミッドセンチュリー・モダンの家具を多く手掛けているが、この具象により、読者や顧客にその時代の文化を教示していると言える。

ガードナー（2006, 2011）は教育するうえで必要なことは個々人の知能プロファイルが異なることを念頭に重要事項は複数のエントリー・ポイントを置くことを奨励している。学校教育ではシラバスを消化するためにオーラルの説明を中心に授業や講義が進行する。文字をとおして理解が深化する学習者もいれば、視覚や動作や動きをとおして理解を深める学習者もいる。ラズリーのオーラルを伴う視覚的な教示方法はMI理論的である。ロイはミニチュア家具や室内を構築するうえで視覚に加え、異なる布地の感触、素材の感触、部屋の居心地の良さや寛ぎの空間であることを心で感じ取ることができる作品の創作を目指している。これは視聴者や顧客の知能プロファイルを考慮した試みとも考えられる。

ラズリーもロイもバービーをプラットフォームに創造活動することにより、自分自身の知能を開花させ、バービー・プレイヤーからプロフェッショナルなアーティストに変容した。そして創作品をとおして読者、視聴者、顧客にメッセージを届け、学びを提供している。

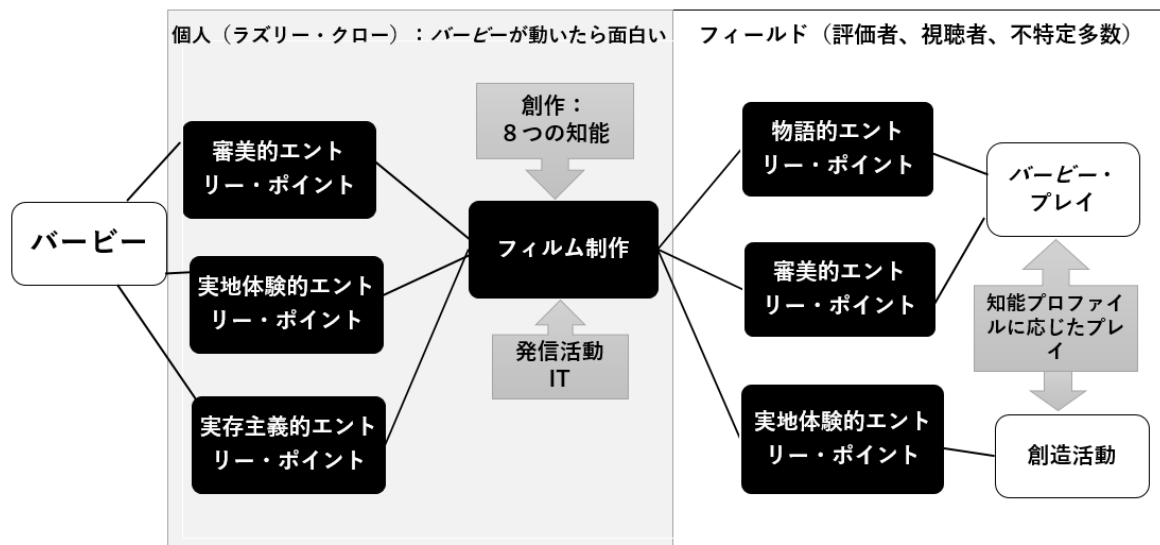


図 6-13 ラズリー・クロウとエントリー・ポイント



## 参考文献

- Ang, B. (January 20, 2019). Life in plastic, it's fantastic: Singaporean man has collected about 10,000 Barbie dolls. *The Straitstimes*. Retrieved on May 30, 2020 from [https://www.straitstimes.com/lifestyle/life-in-plastic-its-fantastic-singaporean-man-has-collected-about-10000-barbie-dolls?utm\\_medium=Social&utm\\_campaign=STFB&utm\\_source=Facebook](https://www.straitstimes.com/lifestyle/life-in-plastic-its-fantastic-singaporean-man-has-collected-about-10000-barbie-dolls?utm_medium=Social&utm_campaign=STFB&utm_source=Facebook)
- Dawson, A. (May 3, 2016). Ballerina Misty Copeland chats about Barbie, fashion and body image. *Los Angeles Times*, Retrieved on June 5, 2021 from <https://www.latimes.com/fashion/la-ig-misty-copeland-barbie-20160503-snap-story.html>.
- Faraone, J. (1999). *Fashion Doll Makeovers III, Learn from the Artists*. Hobby House Inc.
- Gardner, H. E. (2006). *Multiple intelligences: New horizons*. Basic books.
- Gardner, H. E. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic books.
- Gerber, R. (2019). *Barbie Forever: Her Inspiration, History, and Legacy*, Official 60<sup>th</sup> Anniversary Collection, Washington: Epic In.
- Gilblom, K. (February 9, 2021). Mattel Beats After Strong Holiday Barbie Sales. *Bloomberg com*.
- Griffin, C., Naim, A., Wickes, P. G., Phoenix, A., Croghan, R. & Hunter, J. (2006, June). Girly girls, tomboys and micro-waving Barbie: child and youth consumption and the disavowal of femininity. In *Association of Consumer Research Conference on Gender, Marketing and Consumer Behaviour*, Edinburgh, June (pp. 6-21).
- Imperiale, N., SEPTEMBER 7, 2003, Yes, even Barbie goes through extreme makeovers. *THE BALTIMORE SUN*
- Mulgrew, G. (2012). Grace's World. Retrieved on Oct 2, 2021 from <https://www.youtube.com/c/GracesWorld/about>.
- Naim, A., Griffin, C. & Wicks, P. G. (2006). The Simpsons are Cool but Barbie's a Minger.
- Naim, A., Griffin, C. & Wicks, P. G. (2008). Children's use of brand symbolism: A consumer culture theory approach. *European journal of marketing*.
- Mattel. (n.d.) Barbie Believes in The Power of Representation. Retrieved on August 10, 2021 from <https://barbie.mattel.com/shop/en-us/ba/diversity>
- Rogers, M. F. (1999). *Barbie culture*, Sage
- Sundararaju. (2019). Meet Jian Yang, the man with over 12,000 toys and a book about tissue couture for dolls, *The DANAMIC*. Retrieved from Sept. 25, 2020 from <https://danamic.org/2019/09/01/in-pictures-when-night-falls-haw-par-villas-1000-sculptures-and-dioramas-come-alive/>
- Talbot, M. (December 4, 2006). Little Hotties. *The New Yorker*. pp.74-83

- Weitz, V. (2019). A visit to the world's largest Barbie doll collection. *Media Center*. Retrieved on September 23, 2019 from <https://www.dw.com/en/a-visit-to-the-worlds-largest-barbie-doll-collection/a-47825511>
- 小出治都子. (2012). 「少女」の化粧—近代及び現代の化粧文化からの一考察. *Cosmetology: Annual report of cosmetology*, 20, 142-147.
- 著者不明. (1995年4月27日). お化粧玩具、ちょっぴり大人の気分——素材本物、子どもの心つかむ、実演販売も。」、*日本経済新聞*.夕刊 P.18
- 牟田和恵. (2006). フェミニズムの歴史からみる社会運動の可能性. *社会学評論*, 57 (2), 292-310.
- 森下みさ子 (1998). 「姉様人形」に映る江戸」、本田和子編. *ものと子どもの文化史*. 勁草書房.
- ラズリー・クロウ. (2013). ラズリー・ストップ・モーション. Retrieved on October 2, 2021 from <https://www.youtube.com/c/razrey/about>.

---

## 註

1. 横浜高島屋：バービー販売終了してから久しい。伊勢丹新宿店：数年前バービー販売終了。2017年モスキーノ、2019年アナスイ、2020年M.A.C.などと共同開催（2019年8月玩具売り場からの情報。両店舗とも終了年月日は不明）。リカちゃん売り場は両店舗とも維持されている。両店舗ともバービー販売終了の理由を女兒のドール離れの低年齢化としている。バービー専門店経営、蒐集家松葉賀子氏も同様な意見を述べている（2019年5月29日）。
2. キャンディ・カラー・メイクセット（タカラ発売）2000年代には販売されていた。
3. ブラッツを考案していた社員が元マテルの社員であったことから両社は著作権をめぐる争っている
4. 詳細は第3章第2節第3項参照。
5. **Bloomberg Limited Partnership**
6. この定義のメイクオーバーと言う単語は1860年に米国で初出している。‘makeover’と1語で表記されるようになったのは1900年代に入ってからであり、その使用頻度が高まっている。
7. A complete transformation or remodeling; esp. a thorough refashioning of a person's appearance by changes to makeup, hair, and wardrobe.
8. この中に現在ファッション・デザイナーと活躍している Jason Wu の17歳のときの作品が含まれている。
9. リメイクという創造活動もあるがこれらは1960年代に既にみられる。バービーから着想の起点を得て、世界の玩具メーカーがファッション・ドールを製品化した。ジェニー（日本、タカラトミー）、リカちゃん、シンディ（Sindy 66、英国、ペディグリー・ドール社）等はある意味ではバービーのリメイクと考えてもよい。第5章で紹介したビリーボーイ\*も彼なりの望む美のイメージがあり、新しいドール、ミッドヴァニ（Mdvani）を考案した。

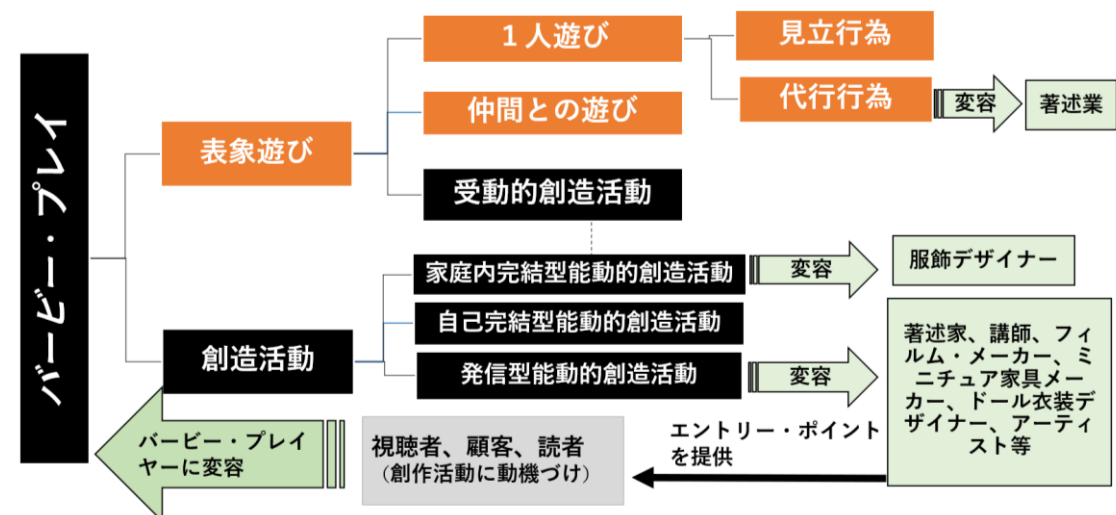
これもバービーのリメイクである。彼はミッドヴアニに彼なりのミューズを表層したと言える。

10. 炬燵で夜、寝そべっている妹に「早く寝ないと怒られるよ。」と注意する姉。「お父さんの怪我が早く治りますよう」と仏壇に手を合わせ、手紙を添える。手紙を見つけた父親は翌朝、子どもに向かって、「喧嘩の仲裁に入ったら、怪我したけれども、1日で治ったよ。」と子どもに伝える。（『子どもの頃の思い出』より）
11. 日本でも米国同様、女性解放運動が1970年代に発生したが1975年に収束する。その後の日本では国際婦人年を境に第2波フェミニズムの時代を迎え、フェミニズムは1980年代から1990年代脚光を浴びたがその後停する。日本におけるフェミニズム発展の隘路について牟田（2006）が考察している。
12. Café Bar-B（バービー専門店）経営者松葉賀子氏による情報提供（2019年5月29日）

## 終章

### 第1節 大要：MI 論的まとめ

バービーは玩具として類ない長寿性を持ち、その生命をさらに更新し続けている。この長寿性への好奇心から本研究は始まった。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、知的財産権、コンシューマリズム等の研究者の専門領域の観点から行われていることを指摘した。バービーの玩具としての存在性を鑑みれば、バービーを玩具として評価するためにはバービー・プレイヤーの視座からバービーがプレイヤーに与える価値を探究する必要がある。そこで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それを立証することを課題とした。この課題検討のために、バービー・プレイヤーを前景化し、社会事象を動態的に踏まえ、バービー・プレイ（図終-1）を抽出し、そのプレイをMI理論の枠組みで分析した。その結果、バービー・プレイヤーが知識やスキルを獲得するだけではなく、徳性、社会性、人格を向上させたことを指摘することができた。換言するとMI理論を用いたことにより、人間に備わった8つの知能がプレイにより活用や育成された結果、プレイヤーが変容を遂げたことを示すことができた。



図終-1 バービー・プレイ

第2章から第6章の各最終節はMI理論を参照軸にまとめている。

第2章ではバービーがファッション・ドールとして製品化される際、キャリア教育と着装教育という教育的意義を担った背景を女性の社会進出とハイ・ファッションの観点から概観した。バービーが女兒の代表的な玩具としての地位を確立するまでの草創期（1959年から1980年）において着装教育は表象遊びの中で実現された。一方、キャリア教育の達成については確証が得られなかった。しかし情報収集が現代ほど容易ではなかった時代に、バービーが家庭内外の女性の役割を女兒に可視化したことは意義があった。

バービーはこの時期、アカデミアやマスメディアの批判に晒されたが、米国社会は徐々にバービーを受容する。この要因を経済的、社会的状況を踏まえ論じた。第2章のまとめとして、MI理論により、受容過程でバービーが開いたエントリー・ポイントを特定した。このエントリー・ポイントからバービー・プレイヤーになったのは女兒ばかりではなく、バービーを批判したアカデミアやマスメディアも含まれることについても言及した。

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記録から、キャリア教育や着装教育以外の副次的な教育的効果を読み取った。

表象遊びでは、外山 & 無藤（1999）による小学生女兒のごっこ遊びに伴うスクリプトとメタ発話の研究をもとに考察した。仲間との遊びでは、子どもたちが遊びのアリーナを設定するために博物学的知能、言語的知能、対人的知能を起動させ、知識や情報を入手しスクリプトを仲間と共有した。その結果、社会性やコミュニケーション力を養成した。1人遊びでは見立て行為から内省的知能を活性化させ、人間性、徳性、社会性への感受性を高めた。代行為では空想世界のスクリプトを構築し、言語的知能や論理数学的知能を活性化させた。このプレイを享受し著術業というドメインに確立したプレイヤーもいた。衣装や付属品に関心があるプレイヤーは博物学的知能を研ぎ澄まし、プレイヤー同士の所有物を比較することにより経済格差を観取したストーリーもあれば、マテルが販売する衣装と手製の衣装を比較し、手製の衣装の完成度の低さを看破したストーリーもあった。一方、対人的知能から他者の行為に関する感受性を高め、母親がバービーの衣装を作ってくれた行為から親の愛情を汲み取ったプレイヤーもいた。

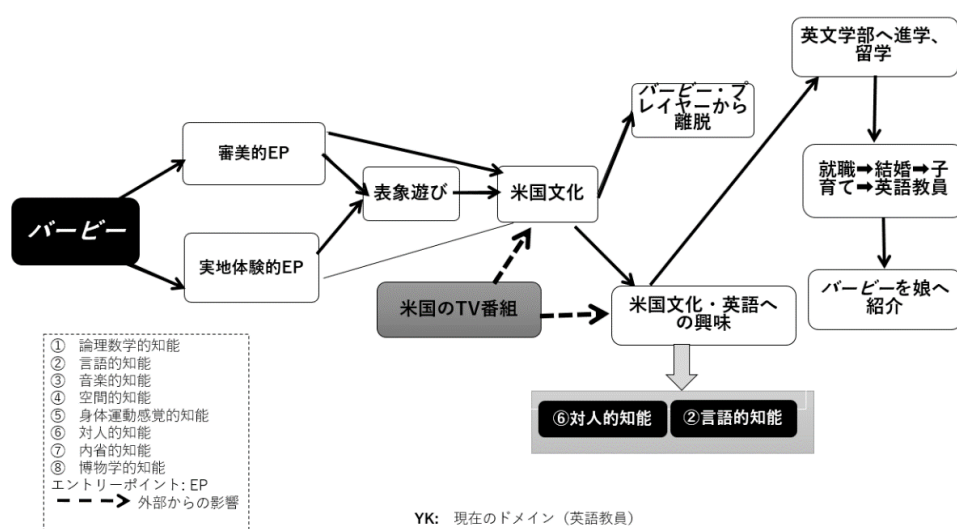
以上のようにバービーを用いた表象遊びはプレイヤーの人間としての成長の一助となったと言える。

日本の子どもにはバービーとの表象遊びで前述と異なる学びがあった。これをYKの【ストーリー21】（第6章）から補足説明する（図終-2）。

YKは米国のテレビ番組により米国社会や米国文化を視覚的に吸収したが、経済的に豊かで優れた科学技術を有する米国や米国文化をバービーに触れ感じ取り、一層米国に憧れたと言う。YKは創造活動をすることもなく、中学生になりバービー・プレイヤー層から離脱した。しかし米国への関心は薄れることなく、中学校では英語の学習に動機づけられ、大学で英文

学を専攻した。さらに英語力の向上を求めて留学し、異文化圏のバックグラウンドを持つ人  
たちとの交流にも積極的になった。

留学後は教育関連企業に就職し英語を教えた。結婚後、女兒（NK）が誕生すると初めての  
ドールとしてバービーを与えた。NKは母親の影響を受け、英語に興味を持った。英語力を生  
かせる職業として公認会計士を目指した。現在、公認会計士となり、米国で勤務している。  
YKにとってもNKにとってもバービーは一過性の玩具であり、創造活動に繋がることはなか  
った。しかし、YKのストーリーから、バービーが米国社会や文化を発信するメディアとな  
り、YKに米国社会や文化を体感させ、英語学習を動機づけたことは確かである。これはこの  
時代ならではのバービーが果たしたキャリア教育の効果と言える。



図終-2【ストーリー20】YK 米国文化を発信するバービー (1965年～1975年)

バービーの発売時の顧客ターゲットは学童後期の女兒だったが、バービー・プレイヤー層  
は年齢、性別、民族、人種、国境を超えて拡大する。それにつれ、プレイ自体が表象遊びに  
とどまることなく多様化した。創造活動の登場である (図終-1)。

第4章から第6章で聞き取り調査や文献調査でバービー・プレイヤーの回想録を分析しなが  
ら、プレイからの学びを検討した。終章では第4章から第6章で取り上げたバービー・プレイ  
ヤーから数名を抽出し、プレイで起動した知能について再度、考察を加えることにより本研  
究の総括とする。

第4章では米国や日本で行われた創造活動を文献や聞き取り調査から特定し、それらの創造  
活動から生じる学びをMI理論の観点から論じた。

創造活動には受動的創造活動と能動的創造活動がある。前者はエリオットの仕掛けにより  
プレイヤーが創造活動に誘導されたものであり、プレイヤーは受け身である。後者は家庭内

で享受する家庭内完結型能動的創造活動、蒐集品を鑑賞することで満足する自己完結型能動的創造活動及びパブリックに創作品を公開する発信型能動的創造活動の3種類に大別できる。

第1の家庭内完結型能動的創造活動ではプレイヤーが各自の比較的高い知能を活用しながら、作品を制作した。この創造活動は1960年代から1970年代の米国や日本の社会経済の状況が関係しており、この期間において特に顕著な活動であった。経済的に子どもを甘やかすことができる時代が到来したとは言え、バービー・グッズを購入する余裕がある家庭は限定的であった。それを補充するために母親や祖母が衣装を制作した。特に日本においては当時、ミシンが普及し、女性が家族の被服を賄い家庭経済に貢献していたことが深く関係している。洋裁技術を習得した女性は多く、この背景が家庭内におけるバービー衣装の制作を可能にした。つまり彼女たちは既に習得していたスキルや知識を使って制作した。子どもをその創造活動に招き入れ、衣装制作を教示した母親もいる。手製の衣装の評価は完成品を受け取った子どもの反応や使用頻度、それを扱う丁重度により示された。母親の創造活動は子どもを喜ばせることが目的である以上、継続性はなかった。子どもとバービーの関係性が消滅すれば母親の創造活動も終了した。

衣装制作に興味を示した女兒もいる。表象遊びの延長上で衣装制作を楽しむ女兒もいれば、衣装制作をプレイとする女兒もいる。後者の女兒にとって、バービーは衣装制作のトルソーと化した。この中には日々、このプレイを繰り返しながら、デザインや縫製スキルを向上させ、衣装制作というプレイを職業として選択する女兒もいた。アナ・スイやジェイソン・ウー（Jason Wu, 1982-）等<sup>1</sup>はバービーの衣装制作がきっかけとなり、服飾デザイナーになった（Gerber, 2009）。彼らは大学に進学し、そのドメインに必要な知識やスキルを研鑽した。彼らがこのプレイをする以前から比較的高度な空間的知能や身体運動感覚的知能を備えていたのか、もしくはこのプレイをとおしてこれらの知能を培ったのかは確認できなかった。しかしバービーが審美的エントリー・ポイントや実地体験的エントリー・ポイントから衣装制作という創造活動に彼らを招き入れ、その知能を育成する機会を彼らに提供したことは明らかである。その結果、彼らはデザインというドメインに到達しそれが彼らの天職となった。この点においてバービーは彼らにとってのキャリア教育に資することができた。

表象遊びと家庭内完結型能動的創造活動を享受したプレイヤーとして第4章第3節第4項【ストーリー3】MF（図終-3）を取り上げ、MI理論を用いてまとめる。

1940年代中頃から1950年代の若い女性たちが洋裁や編み物のスキルを習得<sup>2</sup>していたようにMFの母親もそのスキルを持ち合わせていた。彼女は子どものMFを喜ばせるために洋裁や編み物の知識やスキルを活用しバービーの衣装を作った。これは家庭内完結型能動的創造活動であり、母親にとって既に習得した知識やスキル（比較的高度な空間的知能や身体運動感覚的知能）を活用したに過ぎない。子どものMFを喜ばせるという動機が消滅した時点で彼女の活動も終わる。しかし母親のこの活動にさえも学びはある。小型のドールの衣装制作は人



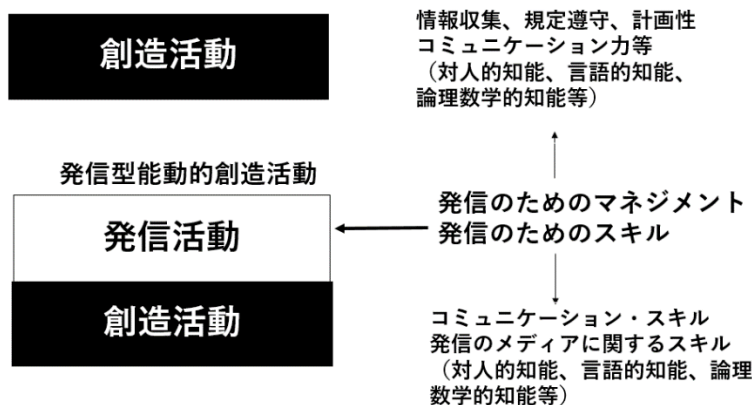


して働きながら積み上げた知識、ライティング・スキルやリサーチ・スキルのうえに成り立つ活動である。つまり、子どもの頃のバービーの衣装作りのように新規に学習し学びを受けたものではない。今まで培ったスキルや知識を私的な創造活動で活用しながら、他者と交流することにより、彼女の世界を広げている。

第5章では蒐集家が行った創造活動とそれから得た学びを取り上げた。彼らの創造活動とは著述活動、鑑賞活動、衣装・ジオラマ・フィルム等の創作であり、アートとの紐帯が強い。彼らは評価を求め、創作品をパブリックに発信している。本研究ではこれを発信型能動的創造活動と呼んでいる。彼らの発信型能動的創造活動の殆どが新規の主体的かつ自主的な学びである。彼らは創作品をパブリックに発信するために発信スキルを習得する必要がある。

第6章ではデジタル化時代の発信活動を含めた発信型能動的創造活動を検討した。発信型能動的創造活動は図終-4のように創造活動と発信活動の2重構造となっている。

#### 家庭内完結型能動的創造活動



図終-4 家庭内完結型能動的創造活動と発信型創造活動

第5章第3節第2項のスミスのようにクラフト・フェアやコンテストに出品する場合には、まず情報を入手し、その規約を遵守した作品を期日内に完成させ納品するという計画性も必要である。第6章第3節第3項のラズリーや同章第3節第4項のマリアン・ロイにとっては、創作品販売のために業者や顧客との交渉するスキルや市場の需要をリサーチするスキルも重要である。仮想空間を利用するにはウェブサイトのデザイン・スキルやITスキル、情報リテラシー等も学ばなくてはならない。

第5章第3節第3項で紹介したボブ・ヤングはバービー・コンベンションで彼のストップ・モーション・フィルムを上映した際に、作品の引き合いがあった。しかしヤングにはフィルム製品化に必要な著作権等の法的な手続きや販売方法についての知識がなかった。会社員だったこともあり、製品化に向けて準備する時間的・精神的な余裕がなかった。結局、彼はストッ

プ・モーション・フィルムというドメインを新規の労働の形として確立しなかった。つまり彼は発信スキルを向上させることをしなかった。

新しいドメイン（学問分野もしくは技能分野、職業）に達成し、キャリア・チェンジという変容を遂げるには、発信スキルやマネジメントの学びを伴う。

発信活動を他者に依頼し、創造活動に専念する者もいる。グレイス・マルグルー<sup>3</sup>は父親に発信活動を任せ、彼女自身は創造活動に集中している。発信活動と創造活動を分担する場合、創作品をとおして視聴者や聴衆に届けたいメッセージを最適なプレゼンテーションで行うために、創作者と発信者の両者間におけるコミュニケーションが重要になり、対人的知能が要求される。

キャリアの変容を伴う発信型能動的創造活動の学びの領域は創作の高度化だけではなく、発信活動に付随するコミュニケーション、科学技術、法律、ビジネス等他分野にも及ぶ。

第5章、第6章で紹介したバービー・プレイヤーの発信型能動的創造活動の学びをMI理論の枠組みで明らかにする。

発信型能動的創造活動をデジタル化時代前の例として第5章第3節第5項からシビル・ディワイン、創造活動が職業（ドメイン）となった例として同項【ストーリー15】ブラドリー・ジャスティス、デジタル化時代にドメインを切り開いた例として第6章第3節第3項【ストーリー24】ラズリーと同節第4項【ストーリー25】マリアン・ロイを取り上げる。

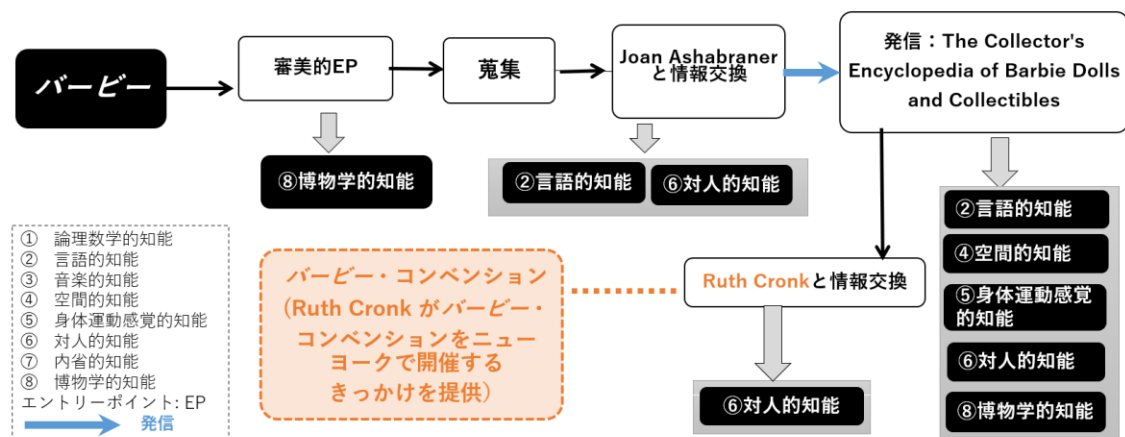
ディワインの創造活動は1970年代に遡る（図終-5）。アンティーク・ドールと異なり、バービーの蒐集価値は定かではなかった頃から、ディワインとアシャブラナーはバービーの蒐集活動を開始していた。両者は電話や文通を手段にバービーについての情報を共有し合い（言語的知能、対人的知能）、1959年から1976年までに製品化されたバービー・ドールとそのグッズを“The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles”にまとめた。

出版のために彼女たちは人的ネットワークを駆使し、協力を国内外に求めた。彼女たちのバービー・ドール蒐集の欠落部分を97名の蒐集家（国内83名、カナダ4名、ドイツ5名、英国2名、その他のヨーロッパ3名）が補填したうえ、彼らはバービーについての情報も提供した（対人的知能）（DeWein & Ashabraner, 1977）。

ディワインとアシャブラナーはバービー・ドールのオーセンティシティを確認した（博物学的知能）うえで提供された情報やドールの写真をもとに執筆作業にかかった。編集知識が皆無であった両名はテネシー州で一番古い新聞社の編集者から助言を得て編集作業を行った（言語的知能、空間的知能）。バービー・ドールの写真撮影についてはオースティン・ピー州立大学（Austin Peay State University）写真学科の講師から指導を受けた（空間的知能、身体運動感覚的知能）（DeWein & Ashabraner, 1977）。彼女たちは教育機関をとおしてではなく、実社会で自主的にかつ実践的に学び、自己の知識や理解を向上または発展させ、その結果を“The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles”に収斂した。ディワインとアシャブラ

ナーは“The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles”の出版により著述という新しいドメインに到達し、その活動に伴うスキルや知識を習得したと言える。

ディワインはこの本を出版した他、他の蒐集家とも親交を結んだ。特にニューヨーク在住のバービー蒐集家、クロンクとは情報を頻繁に取り合い、クロンクと彼女の友人、ジョーダン（Fay Jordaens、図 5-7 左）をドール・クラブ連盟テネシー州支部（The United Federation of Doll Clubs, Tennessee）主催のドール展示会に招待した。このとき、ディワインが初めてバービーを出品したことにより、バービーの蒐集品としての価値が認識された。何よりもこの展示がバービー・コンベンションの嚆矢となった。クロンクはこれに触発され全国的なバービー・コンベンションを企画、実施した。第1回目のコンベンションは1980年に開催され、100人の蒐集家がニューヨークに集った。

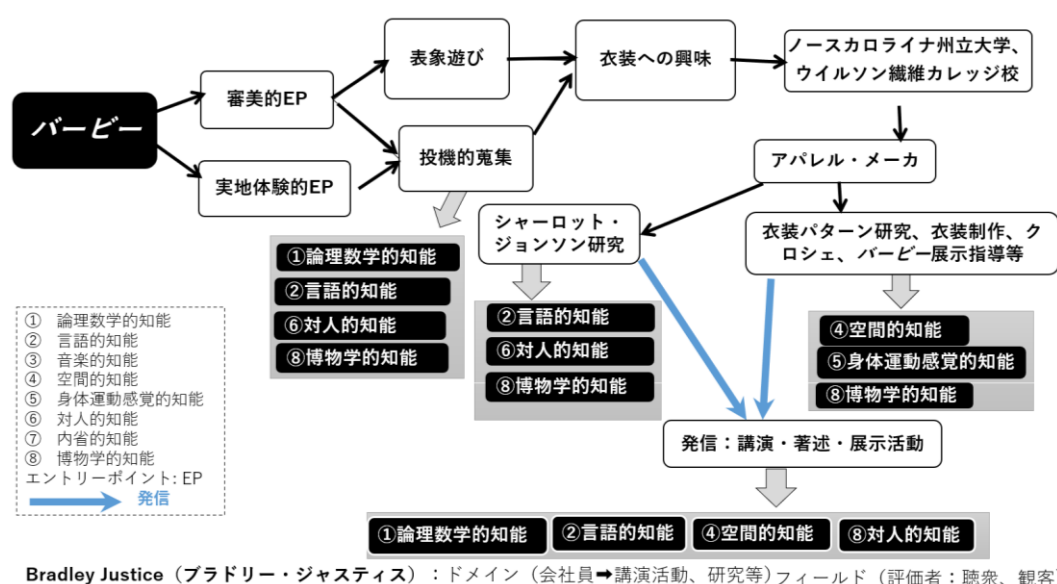


Sibyl DeWein（シビル・ディワイン）：ドメイン（バービー）、フィールド（評価者：読者、観客、蒐集家）

図終-5 蒐集家の創造的活動 Sibyl DeWein （1975 年～2003 年）

バービー・プレイからドメインを切り開き、変容を重ねたのがジャスティス（Bradley Justice）である（図終-6）。網羅的な蒐集家だったディワインと異なり、ジャスティスは投機的な蒐集家である。彼はターゲットのバービーを探し出し、それを入手した。好機に手放すことにより、利益を得た。学費や教材費、生活費もバービーの投機的蒐集により賄うことができた（論理数学的知能、対人的知能）（Gerber, 2019）。インターネットのない時代、ターゲットのドールを探し、バービー・ドールのオーセンティシティを確認した（博物学的知能）後、持ち主に交渉した。交渉は手紙であり時間を要した（対人的知能、言語的知能）（Gerber, 2019）。彼はバービーの衣装に関心があり、大学ではテキスタイルについて学び、アパレル企業に就職した。バービー・プレイが彼をテキスタイル分野という学問分野（ドメイン）に導き、アパレル企業（ドメイン）で働く道を開いたと言える。その後、彼はアパレ

ルの仕事をやめ、バービーの衣装やシャーロット・ジョンソンの研究等に専念している。彼はバービーの衣装を解き型紙を起し衣装の縫製の効率の良さ（身体運動感覚的知能、空間的知能、博物学的知能）を探ることや殆ど知られていないシャーロット・ジョンソンの生涯を解き明かそうとしている。その他、彼はジョンソンの研究や調査結果についての講演（言語的知能、対人的知能、論理数学的知能）、美術館等におけるバービー展の展示指導（身体運動感覚的知能、空間的知能）、クロシェやファブリックを素材にした衣装を創作等も行っている（身体運動感覚的知能、空間的知能）（図終-6）。ジャスティスはバービーと言う新しいドメイン（学問・職業）を確立し、そのドメインで研究し、生計を立てている。つまり私事である学習を進めることで活動を行い、新しい労働の形態を創出したと言える。



図終-6 創造活動からの変容（Bradley Justice）（1975年～）

デジタル化が進展し動画やSNSが一般化するとプレイヤーは各自の創作品を不特定多数のパブリックに公開するようになる。第6章ではパブリックに公開された創作品を分析し、バービーをプラットフォームにした創造活動がプレイヤーを変容させたことを追窮した。ここからはラズリーの変容（図終-7）とマリアン・ロイの変容（図終-8）を振り返る。

ラズリーは日本仕様のバービーではなく、いわゆる米国や世界市場で販売されているバービーに20代で遭遇する。衣装を創作しバービー専門店で販売をしていたが、その後ストップ・モーション・フィルムに着手する。

ストップ・モーション・フィルム創作に必要な作業と知能の関係を以下のように示す。

脚本：フィルムにラズリーが表現したいストーリーと主題を反映する（内省的知能）。

脚本のストーリー展開を論理的に構成し（論理数学的知能）、それを文字化（言語的知能）する。子どもの視聴者を意識し、粗雑な表現を回避し、海外の視聴者のた

めに英語のサブタイトルをつけた作品を配信している（対人的知能、内省的知能）。

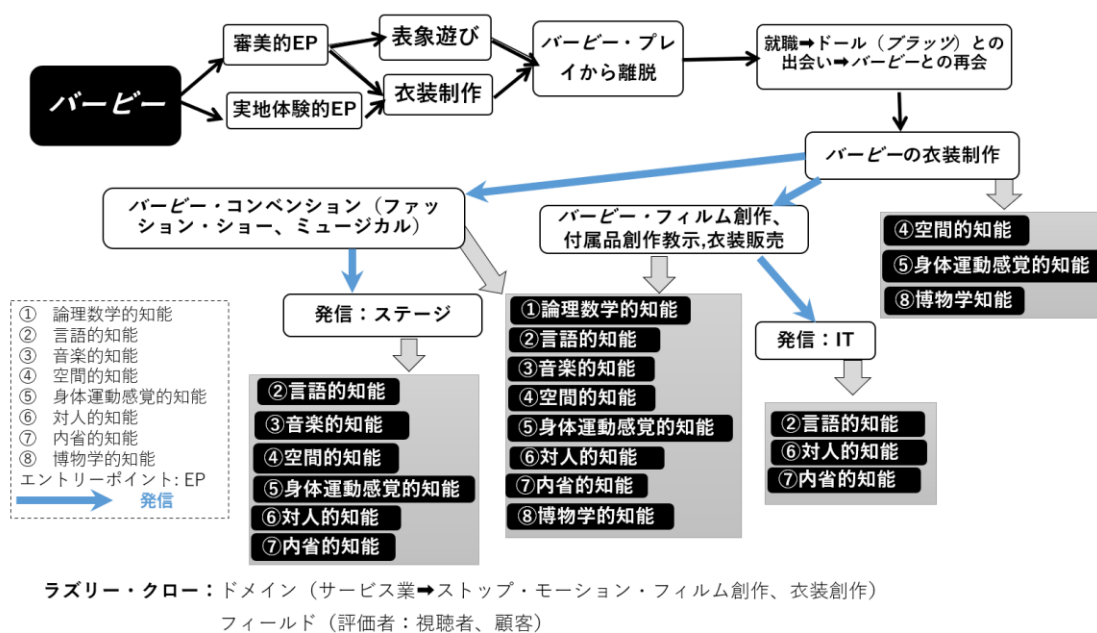
演出：セット内でドールが人間らしい自然な動きになるように計算し、コマドリを考え、ドールを動かす（博物学的知能、論理数学的知能、空間的知能、身体運動感覚的知能）。蒐集したバービーから役柄に適切なヘア、モールド、スキン・カラーのバービーを選ぶ。もしくは配役に適切なドールになるようにメイクオーバーする（内省的知能、博物学的知能、身体的知能）。

小道具・大道具：実在するモノを観察し創作する。その際、実寸の $\frac{1}{6}$ で全てを創作するの

ではなく、フィルムに映ったときに自然でかつ適切な大きさになるように計算し創作する（博物学的知能、身体運動感覚的知能、空間的知能、論理数学的知能）。

演技：登場人物により声を使い分け、登場人物の特徴を理解して台詞を話す（内省的知能、対人的知能、博物学的知能）

音楽：作詞、作曲、パフォーマンス（音楽的知能、内省的知能）

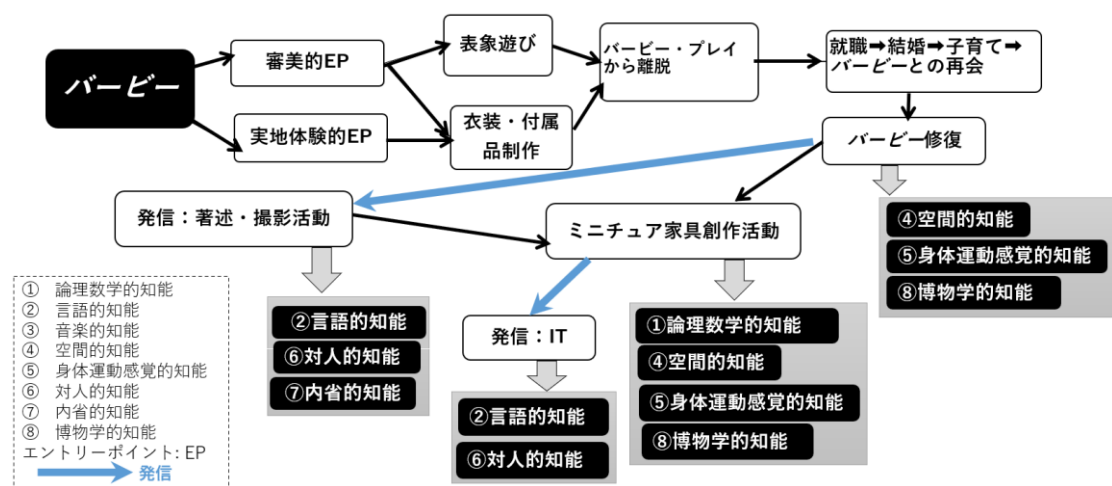


図終-7 創造活動からの変容：ラズリー（2009年～）

ラズリーはフィルムの視聴者に創作の喜びを伝えるためにプロップの作り方等もビデオ・クリップで配信している。彼女はバービーをとおして創造活動するだけでなく教育活動も行っている。その他、バービー・コンベンションでもミュージカルやファッション・ショーの脚本や音楽を創作（言語的知能、音楽的知能、内省的知能）することや参加者のパフォーマンス

ンスを指導（対人的知能）することに加え、彼女自身がパフォーマー（身体運動感覚的知能、空間的知能、対人的知能）として出演している。

現在、バービーのストップ・モーション・フィルムや衣装創作がラズリーのドメイン（技能分野、職業）となっている。



Maryann Roy（マリアン・ロイ）：ドメイン（会社員→ミニチュア家具創作・販売）

フィールド（評価者：読者、顧客）

図終-8 創造活動からの変容：マリアン・ロイ（1997年～）

マリアン・ロイは結婚後、保険会社を退職した。子育てのために家庭でバービーの修復の仕事（博物学的知能、身体運動感覚的知能、空間的知能）を起業する。雑誌社から記事の連載（言語的知能、内省的知能、対人的知能）を依頼され、掲載用写真のバービーを引き立たせるためにミニチュア家具をプロップとして創作した。ミニチュア家具が徐々に評判を呼び、家具の創作がロイのドメインとなった（論理数学的知能、身体運動感覚的知能、空間的知能、博物学的知能）（図終-8）。その部屋に生命を吹き込むために現在はドールをプロップとして配置している。彼女はミッドセンチュリー・モダンの家具を好んで創作するため、その時代を表象するにはバービーが最適なプロップである。

近年ではドールの衣装デザイナー、ヒルダ・ウェスタヴェルト（Hilda Westervelt）<sup>4</sup>と共同でミニチュア家具の部屋にヒルダが創作した衣装を纏ったバービーを配置した創作品を発表している（対人的知能、空間的知能）。

ガードナーは問題を解決することやモノを創造する際、情報処理を行う知能をコンピュータに例え、複数のコンピュータを起動させる必要があると述べている（Gardner, 2014）。バービーをプラットフォームにした表意遊びや創造活動でも複数の知能を起動させることにより問題を解決することやモノを創造している。プレイヤーは学びの結果、バービーという新し



いドメインを確立し活動を行った。中にはそのドメインを生活基盤としラズリー、ロイ、ジャスティス等のような労働に再編成されたプレイヤーも輩出した。この変容を本研究では生涯学習におけるバービーによる教育上の究極の教育的意義とみなしている。

図終-2は米国文化を肌で感じながら、吸収し、図終-3から図終-8までの事例ではそれぞれがバービーを使った創造活動やプレイヤー個人にとって新しいドメイン（学問分野）から学びを得た。さらに図終-6、図終-7、図終-8では変容を遂げている（終表-1）。以上のような学びは個人レベルで起きている。プレイヤーが取り組んだプレイ、そしてプレイヤーのバックグラウンドや知能ファイルにより学びは異なる。そのため本研究では聞き取り調査をもとに抽出した個々の学びをミクロ的教育的意義とみなす。

## 第2節 結論

本終章第1節ではバービー・プレイとプレイヤーを前景化し本研究で考察してきた結果を総括しミクロ的教育的意義を明らかにした。本節では本研究を俯瞰し、3点のバービーのマクロ的教育的意義を報告する。

### (1) 現代社会史・文化史のアーティファクトである。

バービーは1959年から現在までの社会の流れを表象するアーティファクトであり、現代社会を学ぶ視覚教材として機能する。プレイヤー層を拡大するために市場戦略としてバービーは社会変化に追随し、各時代の理想的な女性美やファッションを表象するばかりではなく、社会的現象のメイン・ストリームを具現してきた。バービーの変遷を見ると現代社会の推移を視覚的にとらえることができる。

2016年3月9日から9月18日までMADが開催したバービー展の目的の1つに来場者がバービーの変遷をとおり文化史、社会史を学ぶことが掲げられていた（Musée des Arts Décoratifs, 2016）。MADはバービーの教材としての有効性を認め、来場者の教育目的で活用した。これはバービーが社会の変遷を表象してきたことの肯定的評価である。“Rapport Activité, MAD”（Musée des Arts Décoratifs, 2016）には、20世紀から21世紀の玩具としてバービーは登録される価値がある玩具であると記されている。MADは装飾分野で世界的な影響力を持つルイ・ヴィトン（Louis Vuitton）、マーク・ジェイコブス（Marc Jacobs）、ヴァン・クリーフ & アーペル（Van Cleef & Arpels）の展示会を開催してきた。このバービー展により、バービーも彼らの創作品同様、文化的、社会的価値があり世界的な影響力を持つ玩具である（Musée des Arts Décoratifs, 2016）ことが認められたと言ってい良い。

(2) バービーはプレイヤーをアートの創造活動に駆り立てる。

本研究では玩具の中でもファッション・ドールとしてのバービーを主眼に議論を展開してきたが、プレイヤーが創造活動を行う玩具は他にも多数ある。例えば創造活動ができる玩具にはレゴ (Lego) のような組み立て玩具 (模型や積み木等) がある。しかし、組み立て玩具は組み立てるという創造活動がデフォルトで仕込まれており、プレイヤーが玩具を手に取り、その玩具に着想を得て、創造活動を創出しているのではない。エリオットが創造活動を仕掛けたソー・フリー・セットやソー・マジック等と同様、本研究のカテゴリーでは受動的創造活動である。

バービーのデフォルトのプレイは表象遊びである。つまり、バービーをプラットフォームに展開されるリメイク、メイクオーバー、フィルム制作やジオラマ撮影等の活動はデフォルトでバービーに設定されているものではない。プレイヤーがバービーに着想を得て、主体的に考案した能動的創造活動である。この点で組み立て玩具と異なる。

バービーと類似した創造活動がリカちゃん等のドールでも行われている。ロジャーズ (1999) がバービーの社会に与える影響は無視できないと述べたが、バービーのグローバルな認知度、年間 5800 万体という販売数、そして 60 年間ファッション・ドールの代表的な地位を維持してきた歴史を鑑みれば、バービーから学びを受けるプレイヤー数は他のドールと比類ない。

前述の MAD 主催によるバービー展ではファッション・デザイン教育の推進のためにフランス、ベルギー、イタリア、メキシコ、ブラジル、アラブ首長国連邦の 6 カ国 27 校の美術専攻の高校生や大学生を対象にバービー衣装のデザイン・コンテストを開催した。このコンテストの課題はバービーの衣装のイメージを刷新することであった。自然・環境保護、祭り、人権擁護、戦争等と多岐にわたるテーマで 199 の作品が提出された (MAD, 2016)。

バービー展におけるコンテストはバービーの認知度の高さ<sup>5</sup>により成立したと考えられる。衣装デザインの応募者はバービーについて予備知識があり、バービー固有の衣装のイメージに精通していたからこそ、そのイメージを刷新する衣装デザインが可能だった。他のドールでこのようなコンテストをするためにはドールのボティ・サイズ等のプロフィールを事前に参加者に知らせる必要が生じただろうが、バービーに関してはその詳細を知らせる必要はなかったと言える。

また、次世代の美術分野のアーティストを育成するために美術館がバービーを用いたことはバービーが美術教育のツールとして機能することを前提にしたものである。つまり、MAD はバービーが創造性を育成するプラットフォームであることを認めている。ボブ・ヤングはバービーがプレイヤーに閃きを与え、創造活動に誘うと表現し、アートの才能の有無に関わらず、誰もがバービーを素材に創造活動がしたくなるという。このために、創作品の質には優



劣が自然と生じるが、何よりも創作を楽しむことが重要だと主張している（Bob Young, Personal Communication, December 23, 2020）。

バービーの創造性を駆り立てる要素を補足する。

### ①審美性

バービーは時代が求める女性美を表象したことにより、審美的エントリー・ポイントを開いた。ここからバービーにアクセスした者はアマチュアからビリーボーイ\*、サン・ローラン、ウォーホル等のようなプロフェッショナルなアーティストが含まれる。ロバート・スターン（Robert Stern）、マルゴー・ラング（Margaux Langue）、ジョスリン・グリヴオ（Jocelyne Grivaud）、オリヴィエ・ルブファ（Olivier Rebufa）、エミリー・コーエン（Emily Cohen）等バービーに着想を得て独自の作品を創作している。

### ②実存主義的エントリー・ポイントの提供

1960年代、女性のフォルムを持つドールは異質かつ先駆的であったことから、実存主義的エントリー・ポイントを開くことになった。このエントリー・ポイントからはマスメディアやアカデミアに従事する者がアクセスし、バービーを複眼的に捉え研究誌や調査に基づき批判した。1993年、バービー解放機構（*Barbie Liberation Organization*：以降BLOと表記する）はバービーがステレオ・タイプの女子を表象していることに抗議した。BLOはハスブロ社の兵士を表象するGIジョーのヴォイス・ボックスとバービーのヴォイス・ボックスを入れ替え店頭並べたという声明を発表した（Firestone, 1993）。BLOも実存主義的エントリー・ポイントからアクセスした（第2章8節、註15参照）と言える。また、女性性の観点においてバービーの表象に疑問を抱き、バービーを子どもに買い与えなかった母親たちも同様のエントリー・ポイントからアクセスした。以上のような抗議行動や主張をするために行う調査、研究もある種の創造活動の1部である。醜態さ、悪、怒りをバービーに表出することにより、新しいメッセージを届けようとした第5章第4節に言及したマギー・ロビンズ、シンディー・シャーマン等も実存主義的なエントリーポイントからアクセスしたアーティストである。

### ③種類の豊富さ

バービーは購買客の要望やマスメディア及びアカデミアの批判を発条に拡充発展した結果ドールの種類が増えた。購買客の要望の例としては、1960年代男子を象ったドール、ケンやアラン、1970年代に初めて製品化されたネグロイド版のドール、フランシー、1980年代に幼児を対象に販売された *My First Barbie*、1990年代に蒐集家向けに製品化された観賞用バービーがあげられる。批判を解消するための改良した例は1970年代のフランシーの改良版、クリスティをあげることができる。また、2000年代に発売された豊満な胸と細い胴囲のボディ・イメージを刷新したバービー・シリーズや多様性を表象するバービーも同様の例である。この結果、バービーのパーツを構成する肌の色、髪の色、ヘアー・スタイル、頭部のモールド、ボディのモールド等の種類が増えた。

ストップ・モーション・フィルムに取り組んでいるラズリー（6章第3節第3項参照）の言説によれば、表象における多様性とバービーを構成するパーツの豊富さが創造活動をさらに発展させる。

#### ④創作上の困難さ

【ストーリー7】のNIはドールの衣装をデザインするうえで、バービーのサイズ（11.5インチ、28.75センチメートル）が最適であると言っている。これはロイ（第6章第3節第4項参照）とヒルダ（終章第1節）が選んだ理想的なサイズと一致している。

バービーのボディは曲線的なので縫製は容易ではないが、創作するうえでは多少の困難や問題があることがNIのような比較的高度な空間的知能と身体運動感覚的知能を持っている者の創作意欲を駆り立てる。

モスキーノ（Moschino）のデザイナーであるジェレミー・スコット（Jeremy Scott）はバービーに衣装を提供している。彼は創作上の困難や問題に対峙することが楽しいと述べている。スコットにとっての困難とはバービーが誕生以来培ってきたイメージを損なわずにしかもモスキーノらしさをバービーに吹き込むことである。この困難が彼にとっての創作意欲の源泉となる。スコットはバービーにバービーとしての存在感を保たせながら、モスキーノの衣装を完全に違和感なく纏わせ、モスキーノのデザイン性を具現させる（moschinoisé）ことに挑み成功している（Les Arts Décoratifs, 2016）。

以上4点が創造性を駆り立てる要素である。

#### (3) 生涯学習の観点において芸術教育の一端を担っている。

聞き取り調査で美術の専門教育を受けた被調査者はイームズのみである。ラズリーとロイは子どもの頃から美術的な活動が好きだった。両者は比較的高度な博物学的知能、空間的知能、身体運動感覚的知能の持ち主だったが、教育機関において美術の専門教育を受ける道を選ばなかった。また、美術関係の仕事に従事することはなかった。ヤングは美術が苦手で、モノ作りをすることがなかった。ラズリーとロイはバービーに巡り合わなければ、衣装制作、修復、メイクオーバー等をする機会もなく、彼女たちのスキルを開花させることはなかっただろう。ヤングは可動式バービーに遭遇しなければ、フィルムの撮影を着想しなかっただろう。

ボストン大学の心理学の教授でありPZ研究員でもあるエレン・ウィナー（Ellen Winner）は芸術至上主義<sup>7</sup>を標榜している。芸術教育の擁護者は芸術教育の意義を転移効果にあると主張する傾向にあるが、芸術教育の意義は芸術教育自体にあると主唱し（Winner, 2013）、以下の4点の理由を挙げている。

- ① 学校教育に芸術教育が存在することにより、芸術的才能を持っている学習者はその才能を認識できる。

- ② 芸術教育をとおして養成された知識やスキルは仕事に直結する。
- ③ 芸術教育はイノベーションに必要な複合的なスキルを醸成する。
- ④ 文化的・余暇的活動品目が OECD 諸国における家計の第 5 番目の支出品目であることから、その活動を充実させるためにも芸術に関する能力や知識を学校教育が提供する必要がある (Winner et al., 2013)。

以上の 4 点の理由はバービーを使った創造活動にも適用できる。

バービーはロイ、ラズリー、ヤング等にアートの才能を自覚させた。また、バービーをプラットフォームにした創造活動をとおして習得した知識やスキルを活用するドメインにおいてロイ、ラズリー、ジャスティス、マルグルー等は起業した。このような変容を遂げ (終表-1)、彼らは視聴者や顧客と繋がりグローバル社会を舞台に活躍している。ラズリーやマルグルーの仮想空間を利用した作品の公開方法や収益の獲得手段は従来と異なり革新性がある。ロイも店頭や紙媒体で公開し利益を得る方法から独自のウェブサイトや SNS を使って、ショーケースを公開することにより収益を確保している。彼らの革新性とは仮想空間を利用したビジネス形態だけではなく、ラズリー、ロイ、マルグルー、ドルフマン、ジャスティス等がバービーという新しいドメイン (学問分野や仕事領域) を確立し (終表-1) (終図-9)、そのドメインで生計を立てているという点でも革新性がある。MF、ジャスティス、ディワインはバービーというドメインで (終図-9) 得た知識を発信し、ラズリーは創造的活動の面白さを伝えるためにミニチュア家具やプロップの作り方を伝え審美的エントリー・ポイントや実地体験的エントリー・ポイントを子どもたちに開いた。

ディワインがバービー・コンベンションを企画運営したことにより、蒐集家は創造活動のフィールドとしてそれを活用している。バービー・コンベンション以外にも、コンテスト、美術館、著述・講演活動、店頭等の物理的なフィールドから仮想空間にもフィールドは存在し、プレイヤーは創作品を公開することができる。公開された創作品は他のプレイヤーの創造活動のモデルとなり、創造活動の機運を醸成させる。また創作品を公開したプレイヤーはフィールドの視聴者、聴衆、読者、専門家等からフィードバックをもらうことができる。つまりフィールドは創作活動をする者同士が学びあい、スキルや知識を向上させる場でもある。従って創造活動をするプレイヤーはフィールドをとおして、他者の文化的・余暇的活動の質的向上に貢献している。

フィンランドでは経済 (ヘルシンキ経済大学、Helsinki School of Economics)、科学技術 (ヘルシンキ工科大学、Helsinki University of Technology) そして美術、デザイン (ヘルシンキ美術・デザイン大学、University of Art and Design Helsinki) を統合したアールト大学を設立し、イノベーションと起業精神を持った人材を輩出することを目指している (Winner et al.,

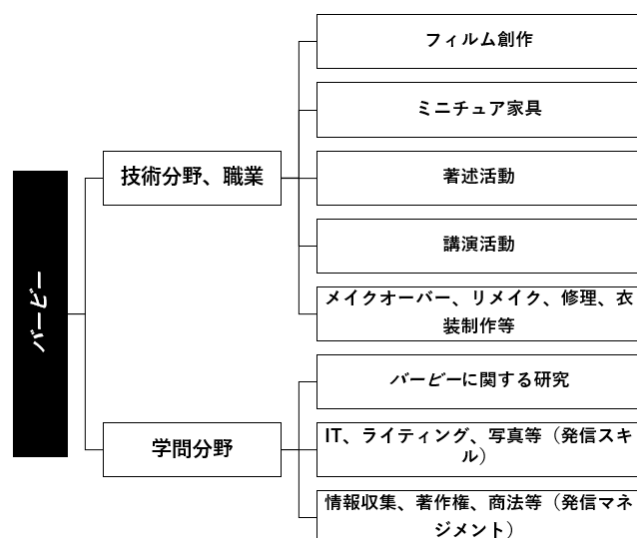
2013)。この大学の設立構想からも分かるように、革新性が求められる現代にとって芸術教育には重要な意義がある。バービーのアートに紐帯した創造活動は革新性という観点でも芸術教育と同様な効果を果たしている。

ウィナーが指摘した芸術教育の意義はバービーの創造活動でも実現されていることから、バービーのアートに紐帯した創造活動は、芸術教育の一端を担っていると言える。

終表-1 創造活動と変容

活動期間と変容		フィールド
的創造活動 家庭内完結型能動	一時的な活動（子どもの表象遊びを支援）→ <b>変容なし</b> 母親、父親（各自の比較的高度な知能を活用し衣装、ミニチュア家具等を制作）	家庭内（子ども）
	継続的な活動（子どもによる衣装制作等）→ <b>変容あり</b> ・ <b>アナ・スイ</b> 、 <b>シンシア・ローリー</b> 等（バービーの衣装制作から服飾デザイナーに変容、既存のドメイン） ・ <b>マルグラー</b> （バービーの表象遊びからフィルム創作、新しいバービーに関する <b>ドメイン</b> 確立）	家庭内→パブリック
発信型能動的創造活動	継続的な活動→ <b>変容なし</b> 《ドメインの専門家による評価あり》 ・ <b>アルバータ・スミス</b> （クロシェという既存のドメインで創造活動をすることによりスキルを向上）、 《公開するにあたりドメインの専門家による評価なし》 ・ <b>MF</b>	コンテストや展示会、仮想空間等
	継続的な活動→ <b>変容なし／変容あり</b> （バービーという新しいドメインを確立し、そのドメインで生計を立てる者を含む） 《公開するにあたりドメインの専門家による評価あり》 <b>シビル・ディワイン</b> （出版社等） <b>ボブ・ヤング</b> （バービー・コンベンション等） 《公開するにあたりドメインの専門家による評価なし》 <b>マリアン・ロイ</b> 、 <b>ラズリー・クロウ</b> 等（フィールドにはドメインの専門家が含まれている可能性あり）→新しいバービーに関するドメイン確立	視聴者、聴衆、読者、顧客、仮想間等

\*YK（表終-1）については創造活動をしていないので除外。



図終-9 バービー・プレイヤーが新しく確立したドメイン

### 第3節 今後の課題

バービーの創造活動を、時間軸を縦糸にMI理論を横糸に用いて、本研究を紡いだ。MI理論を活用したことにより、バービー・プレイヤーを前景化することによりミクロ的教育的意義を示し、本研究を俯瞰的に総括しマクロ的教育定義を明らかにした。

バービー・プレイヤーが表象遊びや創造活動により複数の知能を起動させたこと、バービーという新しいドメインを確立したこと（終図-9）、そして変容を遂げたこと（終表-1）をバービーの教育的意義の証と考える。これはプレイヤー個々人のレベルで起きたミクロ的教育的意義として本研究はとらえた。しかしながら、ドールの中の1つのブランドにすぎないバービーが60年間にわたり、グローバルな玩具市場を席卷し続けていることを考慮すれば、このミクロ的バービーの教育的意義は特筆すべきである。本研究を俯瞰し、マクロ的な教育的意義としてバービーが文化史、社会史のアーティファクト性、創造性を喚起するプラットフォームであること、生涯学習の観点から芸術教育の一端を担っていることを示した。

以上のようなミクロ的、マクロ的教育的意義に支えられバービーは生命を保ち続けている。

次に本研究の限界と今後の課題について記す。

本研究では文献調査と聞き取り調査が主たる方法であったが、聞き取り調査は全員と対面調査ができたわけではなく、メールのやり取りを重ねたものもある。そのため、聞き取りの内容を深めることができない被調査者が1名いた。その他の被調査者はバービー・プレイの思い出の共有に寛大であり、調査後にもメール等で回答を補完、訂正する等協力的であった。聞き取り調査に関してはバービーがグローバルな玩具であることを考慮し、米国、日本以外の国々のプレイヤーにも調査を拡大し、データを収集することができればさらに発見があったと思われる。

本研究はバービーに特化し、他の長寿玩具を同様な手法で検討し比較することをしていないため、バービーの教育的意義の独自性を強く打ち出すことができなかった。

また、この創造活動を享受しているプレイヤーの知能プロファイルを予め確認し、比較的高度な空間的知能、身体運動感覚的知能、博物学的知能を有するプレイヤーが創造活動をする傾向にあるのか、もしくは平均的な空間的知能、身体運動感覚的知能、博物学的知能を有するプレイヤーが創造活動に誘われ、創造活動に至ったのかを見極めて議論すべきだった。さらに比較的高度及び平均的な空間的知能、身体運動感覚的知能、博物学的知能を有するプレイヤーが創造活動をとおして、知能をどのように向上させたか、またはその知能が活性化しているのかを科学的には検証することができなかった。これには神経学や脳科学等の学際的な研究が必要であろう。また人間的な成長を観察する必要があるので、長期的な研究となる。本研究ではドメインの確立と変容に重点を置いたため、聞き取り調査の被調査者を社会

人に限定した。バービーと遊び始めた幼児が社会人になるまでの長期的観察と学際的な研究を実施すれば、ドメインの確立や変容についてさらに精度の高い結果が出ると思われる。

プレイヤーの創造活動はアートと紐帯している。アートに関係する創作品を生み出すには複合的な知識やスキルが必要とされていることもMI理論の分析から具体的に解明された。この観点において、バービーのアートの創造活動は学びの宝庫でもある。

ウィナー (Winner et al., 2020) は “Studio thinking: How visual arts teaching can promote disciplined habits of mind. In New directions in aesthetics, creativity, and the arts” の中で、視覚芸術教育の教育的意義が8つの思考習慣<sup>8</sup> (Habits of mind) にあると提唱している。バービーの創造的活動を思考習慣の観点で実際にプレイヤーの観察調査をすれば、バービーの教育的意義がさらに指摘できたと考える。

子どものバービーの拷問行為について言及したが、心理学的な見地で玩具と子どもの拷問行為についても深化させなければならない。これはヴァンダリズムという面から追窮することも必要であったが、本研究では肯定的にとらえ、倫理性を学ぶ機会であるという1つの側面を強調したにすぎなかった。

ガードナーは現在、グッド・プロジェクトの研究に専念している。倫理観を持ち仕事に専念し、優れた結果を出すことは理想であるが現代社会ではそれには困難を伴う。その克服方法について彼は研究をしている。知能を育成し、その知能を社会で活用する際、活用方法を間違えれば、社会に悪影響を与える危険がある。それを回避するためにガードナーはMI理論提唱以来、倫理性の問題に大きく舵を切った。これには彼の両親がナチスを逃れ、クリスタルナハトが勃発した日に米国に移民した背景がある。

筆者としてもバービーのプラットフォームに育成された知能と創造的活動が個人の成長のみに終始する自己完結のものではなく、社会に有益なメッセージを発信する創造活動に繋がるようにグッド・プロジェクトの観点からも研究を深めたい。

玩具はその時代が求める教育的意義を提供しない限り生きることはいできない。バービーは創造的活動のプラットフォームとなりアートと共存することにより、現代社会において新たな教育的意義のもと、その生命を燃やし続けている。

## 参考文献

- DeWein, S. S. J. & Ashabraner, J. (1977). *The Collector's Encyclopedia of Barbie Dolls and Collectibles*. Collector Books.
- Firestone, D. (1993). While Barbie Talks Though GI Jo Goes Shopping. *The New York Times*. December 31, 1993, Section A, Page 12
- Gardner, H. (2014). Beyond Wit and Grit. Retrieved on May 15, 2021, from <https://www.gse.harvard.edu/news/14/09/8x8-hgse-faculty-share-their-bold-ideas-improve-education>.
- Gerber, R. (2019). *Barbie Forever: Her Inspiration, History, and Legacy, Official 60th Anniversary Collection*, Washington: Epic In.
- Les Arts Décoratifs. (2016). *Barbie*. Musée des Arts Décoratifs.
- Musée des Arts Décoratifs. (2016). *Rapport d'activité, 2016*. Retrieved on July 30, 2020 from <https://madparis.fr/francais/nous/presentation/rapports-d-activite>
- Rogers, M. F. (1999). *Barbie culture*. Sage.
- Winner, E., Goldstein, T. R. & Vincent-Lancrin, S. (2013). *Art for art's sake? :The impact of arts education*. OECD publishing.
- Winner, E., Hetland, L., Veenema, S., Sheridan, K. & Palmer, P. (2020). *Studio thinking: How visual arts teaching can promote disciplined habits of mind. In New directions in aesthetics, creativity, and the arts*. Routledge.

---

## 註

1. アナ・スイは1960年代から1970年代、ジェイソン・ウーは1980年代から1990年代に幼少期を過ごし、この間バービーの衣装制作を享受した。のちにデザイナーとして活躍した。
2. 4章第3節第4項、日本では1945年から1954年洋裁学校が興隆期を迎え、節約目的で女性が洋裁技術を積極的に習得し、家族の被服を賄った。
3. 第6章第3節第3項参照。
4. ニューヨークにあるヴェラ・ワンのウェディング・ドレス店のショー・ウィンドーに披露された1/4スケールのドレスのシリーズに惹きつけられ、ミニチュア・ドレスの創作を始める。最終的には1/6スケール（バービー・サイズ）のミニチュア・ドレスを創作するようになる。
5. リカちゃんには日本に限らず海外でも認知度を上げているが発売された1967年からの累計販売数は約6,000万体制である。この販売数は年間5,800万体制のバービー販売数に比較すると小規模である。前述のようなコンテストでリカちゃんを使用する場合、そのドールの外見的

特徴（サイズ、材質、容貌等）やバックグラウンドについての情報や知識を事前に知らせ共有しなくてはならない（タカトミー・リカちゃんオフィシャル情報サイト 2021 年 9 月）。

6. 例えば、リカちゃんは子どもを表象しているので、大人の女性の役を演じることはきない。その上サイズやモールドが一定しているのでメイクオーバーに限界がある。
7. フィンランド、英国、仏国、アイルランド、ポルトガルを除いた 28 か国の OECD 加盟国において 9 歳児から 11 歳児の芸術科目の授業は 2001 年と 2010 年を比較すると減少している。芸術教育の擁護者は芸術教育の転移効果に依拠し芸術教育の意義を主張する傾向がある。ウィナーは芸術教育の存在意義は転移効果ではなく、芸術教育自体に意義があると主張した。
8. 創作、粘り強さ、想像、表現、観察、省察、