

〈研究ノート〉

テレビアニメが子どものジェンダー意識の形成に及ぼす影響 —内容分析と子どもへの聴き取り調査を中心として—

藤村 久美子・伊藤 めぐみ

キーワード：ジェンダー メディア・リテラシー 女性学 アニメ 幼児教育
gender media literacy women's studies anime early childhood education

はじめに

本稿の目的は、子どもたちに人気のあるテレビアニメで表現されている男女のあり方が子どものジェンダー意識の形成に及ぼす影響について、内容分析と子どもへの聴き取り調査を中心に検討することにある。

1975年に国連は国際婦人年世界会議を開催し、1979年には女性差別撤廃条約が国連で採択された後、現在まで世界規模で男女平等を達成するための活動が展開され、わが国でも様々な形で男女平等に向けての政策が推進されてきた。

一方、1960年代後半に欧米で女性解放運動が盛り上がり、その中で女性の問題を学際的に研究する女性学が生まれた。わが国でも日本女性学会、女性学研究会、国際女性学会などが創設され、1980年代に入ると多くの出版物が刊行されるとともに大学に女性学関連の講座が設置されていく。以後その数は着実に増加し、2000年度では全国の大学・短期大学の約半数にあたる49.8%が女性学関連の科目を開講している(国立女性教育会館2002年、11頁)。本学も、1989年の開学当時から女性学・ジェンダー関連科目を開講してきた。しかし、筆者らが現代の女性をめぐる諸問題について考える女性学の授業を担当して常日頃感じることは、今なおほとんどの女子学生は大学で女性学の授業を受けるまでジェンダーについての知識および視点を持たず、無意識に固定観念を植え付けられていることである。そのため、授業を受けた学生たちの中には幼い時からジェンダーに敏感な視点を持つための教育機会が必要であることを指摘する者がおり、ジェンダーに基づく固定観念にとらわれない意識を形成するための教育は幼い時期から必要であることを痛感している。

上述したような国内外の動向を背景として、日本政府は1999年6月に男女共同参画社会基本法を制定し、国や地方自治体レベルで、社会のあらゆる分野やレベルに於いて男女平等を

達成するための政策を立て、そして一層推進するという課題を与えた。そのため、法が制定された後、男女共同参画社会の形成というゴールに向けて、さまざまな政策が各省庁レベルだけではなく地方自治体段階でも展開されている。

文部科学省も男女共同参画推進関係予算を組み、その中でも「男女共同参画を推進し多様な選択を可能にする教育・学習の充実」に重点をおいている。そして、このための事業の一環として、2000年度は委嘱事業「0歳からのジェンダー教育推進事業」が登場し、各地域でジェンダーに敏感な意識を養成する様々な事業が展開されている。文部科学省によるこれらの事業の展開は、ジェンダーに基づく不平等は社会に深く根付いた態度、規範、型にはまった考え方や習慣から生じており、我々と同様にこの様な態度や習慣を変えるための努力を文字通り子どもが生まれた時から家庭、学校、地域で開始する必要があるという認識を反映している。

また、筆者らが所属している社団法人大学婦人協会教育委員会¹でもこれまでの研究活動を通じて、性による固定観念に基づいた行動や意識をなくしていくためには、幼児期からの取り組みが必要であるということ強く感じてきた。

以上の問題意識をもって、あらためて幼児期の子どもたちのジェンダー意識形成に影響を与える要因を検討したとき、後述するようにメディア、とくにテレビのもつ力が大きいことに気づかされた。そして、テレビ番組の中でもとりわけテレビアニメーション番組（以下テレビアニメ）が子どもたちの人気を集めていることから、教育委員会が2000年度から取り組む研究課題に子どもたちのジェンダー意識の形成に影響を与える可能性のあるものとして、子どもたちに人気のあるテレビアニメを取り上げ、内容をジェンダーの視点から分析するとともに子どもたちのジェンダー意識への影響について聴き取り調査の手法を用い分析を行った。さらに、保護者、保育士、教員といった子どもたちを保育し、教育する立場にある人々の間にジェンダーに敏感な感覚を浸透させるためのワークショップを行ってきた。

本稿では、第1に子どもたちが実際に好きな番組をあげてもらい、あわせて、保護者に対してジェンダーの視点からみてテレビアニメの影響が子どもにあるかどうか、テレビ視聴に配慮しているかどうかについて調査した結果を報告する。

第2に、上記の調査で人気のあったテレビアニメの内容をジェンダーの視点から分析し、特に男女別なく人気のあった「ポケットモンスター」に関してはせりふについて詳細に分析を行い、そこにみられるジェンダー的要素を明らかにする。

第3に、子どもたちに実際に番組を見せ、2で行った内容分析に基づいた質問を行い、どのように反応するのかについて聴き取りを行った調査の結果から、子どもたちのジェンダー意識がテレビアニメによって再生産または強化されている可能性が高いことを示したい。

あわせて、第4に、ジェンダーの視点からメディアを読み解く力をつけるために行ってい

る実践活動について言及する。

I なぜ、テレビアニメなのか・・・本調査の背景

1. 長い子どもたちのテレビの視聴時間

マス・メディアが我々の日常生活において欠かすことの出来ないものになっていること、そして世界や異なった社会や人々についてのイメージ及び態度、そして我々の価値観を形成する上で大きな役割を果たしていることを否定することはできない。そのため、日本でも他の国と同様に、メディア・リテラシー教育の必要性がますます言われるようになってきている。

今日の社会にある多様なマス・メディアの中でも、子どもたちにとって最も身近で見ることが容易なメディアはテレビである。なぜならば、知的にも、身体的にも未熟な幼児にも簡単に操作ができるためである。また、子どもたちのテレビ視聴時間は増加する傾向にある。NHK（日本放送協会）は1990年以降「幼児視聴率調査」を行っている。調査対象は、90～93年は東京30キロ圏に住む4～6歳、96年からは2～6歳である（94・95年は実施せず）。2001年6月の調査によると2～6歳のテレビ視聴時間は、2時間34分であり、今までの調査と比較しても大きな変化は無い。しかし、4～6歳をみると90年では2時間9分であったのに対し、2001年は2時間32分であり、特にここ数年は20分以上視聴時間が伸びていることが指摘されている（白石2001年、1～2頁）。明らかに、テレビ視聴が子どもたちの1日の活動時間に占める割合は大きい。

2. 子どもたちに最も良く見られているのはアニメ番組

引き続き上記のNHKの調査によると、2歳から6歳までの子どもたちが調査期間中に最もよく見ていた番組は、テレビアニメ「ポケットモンスター（以下「ポケモン」）」であり、子どもたちの約半数に達する49.1%を占めていた。さらに、よく見ていた番組上位10番組中9番組が「ドラえもん」「クレヨンしんちゃん」などのテレビアニメであった（同前、3頁）。1963年に「鉄腕アトム」が初のテレビアニメとして放映されてから約40年が過ぎ、2001年は年間放映本数が100本を超えて最高を記録している（G.B. ALL ABOUT JAPAN “ANIME” 製作委員会、2002年、6頁）。人気の高い「サザエさん」の放映は35年、「ドラえもん」は25年という長期にわたっているのである。

以上のように、現代のわが国の子どもたちにとって、テレビで放映されるアニメ番組（もしくはこれらの番組のビデオ）は日常の娯楽として最も高い地位にある。それゆえ、これらの番組を繰り返し見ることから子どもたちが受ける可能性のある影響—意識レベルか潜在

意識レベルのどちらかに一は間違いなく熟慮しなければならない重要な問題である。

この点に関して、テレビアニメに焦点を絞ったものではないけれど、小平の映像描写をめぐる海外の調査研究に関する報告によると、テレビを中心としたメディアの描写の影響、特に暴力を中心とした影響についての研究は、90年代を通して世界的な高まりを見せてきている。これらの研究では、ジェンダーの問題にはあまりふれられていない。しかし、例えば、1997年にアメリカで行われた、10歳から17歳の子どもたち（男女）を対象とした全国電話調査では、テレビはジェンダーに関していわゆる新しいモデルを提供していると子どもたちが思っているのと同時に、「ある種の性別ステレオタイプを映し出し、促進させるかもしれないことに子どもたちが気づいている」（小平1998年、7頁）ことが明らかにされており、子どもたち自身がジェンダーの問題に関してテレビの影響を感じていることが示されている。

3. 世界的にも人気の高い日本製のアニメ

また、日本製のアニメは日本の子どもたちだけが見ているのではない。欧米では日本のテレビアニメは暴力的、かつ性を商品化しているという批判がなされ、放映中止になった番組もあるものの（山中2002年）、実際には多くの日本製テレビアニメが世界中で毎日のように放映されている。例えば、上記の「ポケモン」は61カ国で放映されている（前掲G.B. ALL ABOUT JAPAN “ANIME” 製作委員会、84頁）。また、宮崎駿によるアニメ映画「千と千尋の神隠し」が第52回ベルリン国際映画祭（2002年）で最高賞にあたる金熊賞をアニメで初受賞するなど、近年日本のアニメは世界的に高い評価を受け、「日本の文化の急先鋒として確実に定着しつつある」（同前、6頁）。そのため、桜井（2001年）が記しているように、海外でも多くの研究者が日本のアニメを研究の対象として取り上げており、近年ではスーザン・J・ネイピア『現代日本のアニメ』（中央公論社、2002年）のような本格的な研究書も出版されている。また、海外のマスコミでも注目されている。例えば、アメリカでは少年漫画誌『少年ジャンプ』の米国版が2002年11月より発売され（鳥嶋2002年）、ドイツでも2001年秋に『少年ジャンプ』をまねた『BANZAI』が発刊されている。さらにドイツでは2003年1月には少女漫画誌『DAISUKI』が出版され、ドイツ人漫画家も育っている（岡田2003年）。日本人の女の子がアニメのキャラクターに対してよく使う「かわいい」という言葉が世界でそのまま通用するようになり、パリでは2002年に美術展「K a W a i i」が開かれている（清水2003年）。

以上のように、日本のアニメが及ぼす影響を受けるのは日本の子どもたちだけではなくっており、他の国々では、おそらく多くの視聴者の意識や日本観にすら影響を与える存在となっている。

4. 国際的に問題視されているメディアにおけるジェンダー問題

先に述べたように、子どもたちはジェンダーの問題に関してテレビの影響を感じていることが指摘されているが、このようなマス・メディアにおける女性の扱いについて、わが国では早くも1970年代半ばから女性たちから批判が強まってきており、国連の世界女性会議でも毎回議題化され、最終宣言にもりこまれてきた。特に1995年に北京で開催された第4回国連世界女性会議で、女性をめぐる12の重大領域の一つとして、「女性とメディア」の章が建てられ、「メディア内容のジェンダー分析の実施、受け手のメディア・リテラシーの育成、送り手のジェンダー研修、国や民間メディア挙げてのメディア表現のガイドライン作り、女性も電子メディアを使いこなす」などの必要性が「北京行動綱領」で採択された（諸橋2001年、126頁）。そして、わが国でも21世紀に入りメディア・リテラシーへの関心が高まり、それとともに女性とメディアの問題への関心が高まってきている。例えば、2002年5月に内閣府男女共同参画局えがりてネットワーク企画委員会は新聞、放送、広告業界の企業6社トップおよび研究者の参加を得て「メディアと男女共同参画」を語る会を開催し、男女共同参画に関する情報発信やメディア業界における女性の活躍などに関する現状について意見交換を行っており、政府レベルにおいてもジェンダーの視点からメディアの問題に取り組む機運が出てきていることが示された（内閣府男女共同参画局2002年、9頁）。

II 先行研究の動向と調査の概要

以上の理由から、テレビアニメをジェンダーの視点から着目し、もし、非常に幼い時期から子どもたちのジェンダー意識を形成する上で何らかの影響を与えるのならば、それはどのようなものかを理解することを目的に先行研究の動向を見ながら、調査方法を設定し、2年間にわたって行った。

メディアの問題を考えると、①メディアの送り手②メディアの内容③メディアの受け手の3つの側面がある。我々は、メディアそのものの研究ではなく、女性学の立場から男女の役割や価値観形成のメカニズムを考える立場であるため、特に社会のジェンダー規範を映し出している可能性の強い②テレビアニメの内容および③受け手である子どもたちがそれをどのように取り込むのかという点に焦点をあてることにした。

1. ジェンダーの視点からの内容分析および子どもの意識に与える影響に関する研究動向

(1) テレビアニメに現れた性役割に関する内容分析研究

藤田によれば、メディアに描かれた性役割あるいはジェンダーに関する内容分析研究は欧米では1960年代以降、日本でも1970年代以降、さまざまなメディアについて行われてきた。

その結果、女性の登場が少ないこと、性別役割分業あるいは性格描写にステレオタイプがみられること、男性による支配がみられることなどが明らかにされてきたと分析している（藤田2003年、260頁）。

その中で、テレビアニメに関する研究として、筆者らが入手し得た日本の研究で最も古いものは①F C T（市民のテレビの会）による『子どもの見ている番組とCM』（1981年）における子ども向けアニメとドラマの分析である。ここでは、アニメとドラマを一緒に分析しており、女性主人公の設定の仕方や特性には安易さが目立ち、性別役割の固定化という点で問題があることを指摘している（F C T 1981年、17頁）。

さらに1990年代以降になると多くの研究が行われていく。前述したF C T市民の会も精力的に活動を展開しており、その中で②メディア・フォーラム『第1回・第2回テモ・プロジェクト報告書 ニュース番組と子どもの番組を読み解く』（1998年）において子ども向けアニメとドラマの分析を行っている。また、上記の藤田由美子による一連の詳細な研究をあげることができる。③「テレビアニメ番組の言語分析—性別役割を中心に—」（1992年）④「テレビ・アニメ番組にあらわれた女性像・男性像の分析—ステレオタイプ的な描写の検討を中心に—」（1996年）⑤「子ども向けマス・メディアに描かれたジェンダー」（2003年）などである。特に④は従来の研究が登場人物の男女比や職業、行動のパターンを計量的に分析する手法がとられていたのに対し、男女の関係性の問題にも着目する質的な分析を行っており、注目される。

他に⑥斎藤美奈子『紅一点論—アニメ・特撮・伝記のヒロイン像』（1998年）⑦高田明典「女性問題という構図」（1995年）⑧中野恵美子「テレビアニメにみる日本の家族像—サザエさん、クレヨンしんちゃん、クッキング・パパより—」（1998年）⑨木村涼子「女性キャラはなぜ一人？—アニメやマンガにおけるジェンダー—」（2003年）などをあげることができる。

以上の研究は、おのおの独自の視点からなされているものの、共通して前述の藤田がまとめた特質を指摘している。そして、これらの研究で分析の対象とされた番組は、ある時期または対象とする時期に放送された番組を網羅する方法がとられるか、または論者の独自の視点から選択されている場合が多く、子どもたちがその時期実際に何を最も見ているのかという観点から選択されてはいないように思えた。

（2）テレビアニメに現れた男女の描かれ方が子どもたちのジェンダー意識に及ぼす影響に関する研究

このように、テレビアニメにはジェンダー・バイアスが見られることが指摘されている。それでは、子どもたちへのジェンダー意識への影響はどのようなものなのか。井上は、子どもの性役割形成に及ぼすマス・メディアの影響に関する研究の多くは、心理学を背景とした

実験的研究によって、1970年代頃から各国で蓄積されてきているものの、従来の研究では社会全体の性役割構造や男女の社会的地位などの社会的文脈がしばしば等閑視され、メディア接触の累積的ないし複合的影響にまでは、分析がなかなか進められなかったと述べている(井上1990年、42頁)。そのため、井上は「メディアの性役割情報と子どもの自我形成—大学生の自己回想記分析」(1990年)で、「メディア経験史的記述法とでも呼ぶべき、一つの試行的研究」を行っている。すなわち男女の大学生に、幼児期以来の各年齢段階ごとに印象に残ったテレビアニメを含むテレビ番組、本、雑誌名を記述させていくものである。井上の研究は、ジェンダーの視点からテレビアニメの子どもたちの意識への影響に迫る研究としてユニークなものであり、様々なメディアの影響を総合的に解明しようとした点で意義あるものである。しかし、井上の場合、成長した後の回想という手法である。管見の限りではあるが、実際に子どもたちがどのようにテレビアニメに描かれている男女のステレオタイプのあり方を取り込んでいくのかという研究はあまりなされてない。すなわち、子どもが実際にどの番組を好んで見ているのかを調査し、その結果を基盤として聴き取り調査を行い、子どもたちが好む番組を通じて子どもたちは何を見ているのか、そして、感じているのかについてアプローチし、具体的にその反応を明らかにした先行研究はほとんど無いと思われる。

以上のことから本研究では、子どもたちが実際に見ている番組を調査し、その内容分析を行い、分析に基づいて子どもたちが、どう思っているかを子どもたち自身の言葉を通して考察する方法をとることにした。

2. 調査の概要

(1) 子どもの好きなアニメと親の配慮についての調査 (2000年度)

2000年度では、2つの調査票を作成し、以下のように(1)子どもと(2)親に対する調査を行った。調査対象は、①小学校1年生168人(東京都にある公立小学校2校・私立小学校3校)および②2歳から6歳の就学前の子どもと上記の学校在学者の保護者(現実には母親)約300人である。就学前の子どもたちは3つの幼稚園(東京都にある公立1園および私立2園)と5つの公立保育園(横浜市1園、千葉県4園)の在園生である。

- i 子どもたちはどのような番組を視聴しているのかを調べるために、小学校1年生には当時放映されていた番組の中から子どもたちに人気の高い46番組を提示し、好きな番組を選択してもらうとともに、最も好きな登場人物とその理由を尋ねた。
- ii 保護者(母親)に対して行った調査では①子どものテレビアニメ視聴に対してその内容および視聴時間の点について配慮しているかどうか②子どもたちが好むテレビアニメ3番組を選択してもらい、それらから実際に子どもたちが「女らしい」または「男らしい」行動や態度(例えば、話し方やしぐさ、好きな登場人物が身に付けている洋服な

ど)について影響を受けていると感じているかどうかについて尋ねた。

ii①の調査からは、回答した母親の約30%はテレビアニメの視聴に関して制限をしていないのに対して、10%は見る番組を制限している、28%が見る時間を制限している、31%が番組と時間を制限しているという結果を得た。何らかの形でアニメ視聴に制限を加えている者が多いことが示された。②では、子どもがよく見るアニメの影響があるかについて、「そう思う」と回答した者は1つめのアニメでは約28%であった。2つめと3つめのアニメに対しては各々19.3%、19.7%であり、平均して22.2%である。平均すると、子どもの行動や態度にジェンダーの観点から「影響がある」と考える者はそう多いといえないものの、1つめのアニメに関しては、3割近い人が「ある」と回答しているのは注目される。そして、好きなテレビアニメの子どもたちへの影響について回答した者の約半数が指摘しているのは、自分の好きなキャラクターの「真似をした遊びをする」(平均47.3%)および「おもちゃや文具を買う時に、アニメのキャラクターの影響を受ける」(平均45.2%)というものであった。子どもたちが好きなキャラクター製品を持ち、絶えず眺めながらキャラクターの真似をすることを通じて同化している様子がみてとれる。

また、多くはないものの、以下のような見せたい番組、見せたくない番組について、ジェンダーに関係するコメントが寄せられた。

- 「おジャ魔女ドレミ#」を(見せたい)理由として、「赤ちゃんの世話を通して4人の少女が協力しあい、小さい子を可愛がる心が養われるように感じられる」
- 「デジモン02」を(見せたい)理由として、「日本のものにしてはジェンダー色が小さい。登場人物に個性があり、話の筋がおもしろい」
- 「サザエさん」を(見せたくない)理由として、「古風な男女の役割分担をした設定が、家庭の理想像を強制的に刷り込むおそれがある」
- 具体的な番組はあげず(見せたくない)ものとして、「女の子が見る対象となっているもの：女の子の世界として決められてしまうもの」

(2) テレビアニメの内容分析と子どもたちへのインタビュー調査(2001年度)

2001年度は、以下の2つの調査を行った。

- i 前年度の調査で子どもたちの中で最も人気のあったテレビアニメ3番組を選出し、各2話ずつ詳細に分析を行った。特に、以下の項目についてジェンダーの視点に基づいてその差異を分析した。分析項目は、主要登場人物の男女別数、男女別のせりふの回数、大人の職業、外見的特徴(衣服を含む)、主要登場人物の性格と行動特性および男女の関係性などである。加えて、ジェンダーの視点から問題と思われるせりふ、行動、場面を記録した。なお、本調査の分析項目の多くは、藤田(1996年)によるテレビアニメをジェ

ンダーの観点から検証した研究に基づいている。

- ii i について実際に子どもたちにテレビアニメを視聴してもらい、その反応を調査した。対象は、幼稚園児・公立保育園児・小学校1年生の5歳から7歳の女子38人・男子35人である。3人から5人のグループで1話または2話見てもらい、最も子どもたちが反応した場面を記録した。視聴後さらに子どもたちに最も好きな登場人物とその理由、様々な登場人物たちの特性や性格、行動についてどう思うかを尋ねた。

以下、まず、アニメの内容分析を報告し、ついで子どもたちの反応に関する調査結果について述べる。

Ⅲ 調査対象としたテレビアニメの内容分析

1. 調査対象番組と基本的な内容

調査から3つのテレビアニメ番組を選んだ。男女に共通して人気のある①「ポケモン」(前述した2001年のNHKの調査でも最も視聴されているという結果が出ている)、女子に人気のある②「おジャ魔女どれみ#」、男子に人気のある③「遊戯王デュエルモンスターズ」の3番組であり、各2話ずつ内容を分析した。

以下は、各番組の簡単な内容説明である。

(1) 「ポケモン」

1997年4月より開始された本番組は、ポケモンマスターになることを目指す主人公サトシ(小学生男子)がポケットモンスター(ポケモン=小さなモンスター)であるピカチュウを連れて、修業の旅を仲間のタケシ(男子)、カスミ(女子)と続けていくという設定である。毎回ピカチュウをねらう悪役一味のロケット団(美声をもつ女子のムサシ、ハンサムな男子のコジロウとばけ猫ポケモンのニャース)がからんでくる。しかし、ロケット団の試みは常に失敗する。分析したのは①「こどものひだよ、ぜんいんしゅうごう」(1999年12月26日)②「ピカチュウとピチュウ」(2000年1月4日)である。

(2) 「おジャ魔女どれみ#」(以下「おジャ魔女」)

「おジャ魔女どれみ」シリーズ第2弾として2000年2月より放映された本番組は、主人公の小学生春風どれみを中心とした女の子4人組が魔女の赤ちゃんを育てながら、魔女見習として修業し、力を合せて問題を解決していくという内容である。4人は明るく、元気で少しおっちょこちょいであるけれども、トラブルに遭遇すると魔法を使って魔女に変身し、魔法を駆使して活躍し、トラブルを解決していく。本番組は、初の女の子向けアニメ「魔法使い

サリー」(1966年)を祖とするいわゆる「変身系美少女」番組の系譜に位置づくものである(G.B. ALL ABOUT JAPAN “ANIME” 製作委員会2002年、136頁)。「おジャ魔女」はシリーズを重ね、2003年1月に終了している。分析したのは①「おジャ魔女時代劇 少女よ大志を抱け」(2000年12月31日)②「ハナちゃんがしんじょう」(2001年1月21日)である。

(3) 遊戯王デュエルモンスターズ (以下「遊戯王」)

2000年4月から放映されている本番組は、ゲーム好きの高校生である主人公・武藤遊戯(男子)が誰も解いたことが無い「千年パズル」を祖父よりもらい、パズルを解いたことから悪と戦うことを宿命付けられ、カードゲームでの対戦を通して「敵」を倒すというものである。カードゲームでは、モンスターを対決させ、勝敗を決める。分析したのは①「光と闇 ブラックカオス降臨」(2001年1月23日)②「キングオブデュエリスト」(2001年1月30日)である。3人の友人(男子のヒロト・克也、女子の杏子^{あんず})が協力している。

2001年6月4日から10日に放映されたアニメ番組45本を分析した白石は、近年のアニメ番組の特徴として「架空に設定された場で、明朗で変身要素をもつ主人公が、超現実的な戦いや動きをするといった『テレビゲーム』のような展開のアニメ」が増えていることをあげている(白石2002年、54頁)。今回とりあげる3番組も程度の差はあるものの、白石の指摘しているような、変身したり、超現実的な戦闘や冒険をするといった現代的な特徴を備えている。

2. 3つのアニメ番組の分析結果

(1) 登場人物の男女比

最も男女両方の間でよく見られている「ポケモン」の登場人物の男女比(大人・子ども合わせた数)をみると、ほとんど同数である(①女性4人・男性4人②女性3人・男性3人)。これに対して、「おジャ魔女」(女子の間に好まれている)は女性の登場人物が多く(①女性12人・男性6人②女性13人・男性1人)、「遊戯王」(男子の多くが見ている)も男性の登場人物が多い(①女性1人・男性6人②女性2人・男性6人)。

興味深いことに、「ポケモン」の2話両方に出てくるサトシのチームとロケット団はどちらも3人で構成されており、両チームとも男子(ニャースはオス)が2人で女子は1人であり、女子が少ない構成となっている。

(2) せりふの回数

男女別にせりふの数をみると、「おジャ魔女」と「遊戯王」の場合、前者は主要な登場人物は女子であり、後者は男子あることから、前者は圧倒的に女子のせりふの数が多く(①女性

111回・男性63回 ②女性163回・男性1回)、後者は男子のせりふの数が多いことは当然である(①女性16回・男性105回 ②女性14回・男性110回)。しかし、「ポケモン」では男女の登場人物数がほぼ同数であるのにもかかわらず、主人公サトシ(男子)が最も多い(①50回、②36回)。これに対してサトシの仲間であり、もう1人の男子と常に3人で冒険をしているのにもかかわらず、女子のカスミのせりふは少ない(①19回 ②15回)。

(3) 登場人物の職業

職業に関しては、著しくジェンダーに基づいた固定的なものはみられなかった。それは、女性が必ずしも主婦や母親として描かれていないということである。むしろ、「おジャ魔女」の場合、登場する大人の魔女たちは様々な職業を持つ者として描かれている。しかし、多少問題点がある。それは、調査の中である母親が指摘したことであるが、「主人公たちは魔女の赤ちゃんを育てる仕事を任せられており、そのことは母役割を明確に浮き彫りにしている」ということである。

(4) 主要登場人物の外見的特徴と衣服

外見的特徴と衣服に関しては、男女による違いが非常にはっきりしている。「ポケモン」と「遊戯王」に登場する女子の登場人物は着ている衣服によってそのことを示している。すなわち、足や腿を露出するミニスカートやミニキュロットをはいており、「ポケモン」のカスミとムサシの場合) お腹を出している。反対に男子の服装は保守的であり、長いズボンを着用している。「おジャ魔女」に出てくる魔女の女王は体の線を強調する衣服を身につけている。また、登場する女子や女性たちの多くがロングヘアーである。

「おジャ魔女」では、主人公4人中2人はズボン、キュロットをはいており、ボーイッシュな姿である。しかし、魔女に変身すると、化粧をし、アクセサリ、手袋も付け、女の子らしい魔女ルックとなる。この点については斎藤(1998年)による興味深い分析がある。それは、「おジャ魔女」のような女子向けに作られた番組の変身シーンと男子向けに作られた番組のそれとは意味が異なるというものである。すなわち、女子向けの番組での変身シーンは「化粧・ドレスアップ」という意味があるのに対し、男子向けの場合は「武装・パワーアップ」という意味があるというものである(斎藤1998年、31頁)。

加えて、色彩について見ると、3番組とも髪の色も含めて男女の着ている服の色が著しく異なっている。男子の外見は一般的に白、黒、青、緑、茶など落ち着いた色を基調としている。これに対し、女子の場合、主人公たちには多様な色が使われている。「ポケモン」では、カスミの髪はオレンジであり、ムサシは赤である。「遊戯王」の杏子は髪が茶色、服は白・黄土色・黒である。「おジャ魔女」の場合全体にパステルトーンを基調としており、4人の主人

公たちに使われている色も多彩である。また、「ポケモン」に登場する女性の保育士は黄色のワンピースの上に赤いエプロンを着用している。一方保育園児は男の子が青、女の子はピンクのスモックを着ており、明らかに男女別に色分けされている。

(5) 性格特性、行動特性

男女の登場人物の性格や行動の描かれ方を見ると、一見したところ、ステレオタイプ的な描かれ方はされていないように見える。しかし、仔細に検討すると、異なった情景が浮かび上がってきた。

① 女子の場合

S・J・ネイピアは若者向け人気アニメシリーズに描かれた女性像について、この20年での女性の地位向上を反映して従来の控えめで家庭的であるという典型的な日本人女性像とは異なるパワフルな若い女性たちの姿が描かれているという評価をしている(ネイピア2002年、63頁)。確かに、各番組においてレギュラーで登場するカスミ、ムサシ、どれみ、杏子についてみると、「明るく」「やさしく」そして「元気」「しっかりしている」「困難に負けない」という性格が共通してみられる。「ポケモン」のカスミ、ムサシ、「遊戯王」の杏子は仲間の男子に対して主体的な行動や発言をしている。ムサシは男子の仲間に対してリーダーシップをとっており、セリフも多く話している。一方、杏子はセリフの数は少ないものの、しばしば仲間の行動を決定することを助ける存在となっている。「おジャ魔女」の4人は、各人の特性として「強気」「冷静」「内気」といった性格も描かれ、それぞれの特性を生かしながら力を合わせて様々な問題を解決していく。

以上のように、これらの番組で提供される女子のイメージは、ネイピアが指摘しているようにパワフルで、男子に黙ってつき従っていくといった受動的なものではない。しかし、さらに深く分析すると、微妙な形ではあるが、登場する男女のアイデンティティや行動を形作るものの中にジェンダー的要素が挿入されていることが分かる。

例えば、カスミの場合、カスミを母親と思っている赤ちゃんポケモンのトゲピーを常に抱いて世話をしている。「かわいい」という言葉をカスミだけが発している。また、実際に戦闘する場面ではカスミは逃げたり、黙って見たりしていることが多い。歩いている時は大体サトシ、タケシの後に立っている。発言する場合もサトシたちの後にすることが多い。

「ポケモン」に出てくるもう1人の主要女性登場人物であるムサシは、彼らのもとに迷い込んできた小さな男の子の面倒をみたり、なだめたりする行動を取っている。一方、もう1つの話では、コジロウたちが寝転んでくつろいでいるのに対し、ムサシはご飯を炊いている。ムサシがリーダーシップをとるロケット団がサトシとその仲間たちと戦うと常に負けると

いうのも問題があると思われる。ここには、女性がリーダーとしては成功できないというメッセージがあるのではないだろうか。また、「ポケモン」に脇役として登場した女性の保育士、果樹園主である女の子アンジュともただひたすら助けられる役割である。

さらに、女性は手に負えない状況になると冷静さを失い、感情的になり、怒るとキレルというイメージが以下の例のように随所に提示されている。

サトシ： もしまし、子どもの日ってのはもともと端午の節句って言って男の子のお祝いだろ。

タケシ： 今日は男の子の祭りだ。男！

サトシ： 男！

タケシ： 男！

カスミ： 男であろうと女であろうとみんなで祝えばいいでしょ！

*非常に怒って、感情的になる。

同様に、保育士はサトシと仲間たちとあいさつをした時には女らしい言葉づかいをするが、子どもたちに言うことを聞かせようとする場面では男言葉になるだけではなく、形相も恐ろしいものへと一変する場面が3回挿入されている。ムサシに対してニャースが「でも、おかげで丈夫な男の子に育ったんじゃな。」と言うと、ムサシはニャースを踏み付けながら、怒って、「女の子！」と叫ぶシーンがある。

「おジャ魔女」の場合、既に職業の項で指摘されているように、赤ちゃんを育てることは女性の役割というのを明確に打ち出しており、各話とも4人の主人公たちが魔女の赤ちゃんであるハナちゃんを育てたり、守ったりすることから生じる危険に巻き込まれるというものである。例えば、1つ目の話の中で、捨てられた赤ちゃんの世話に困っている侍（男性）を見て、4人組が進んで世話を引き受け、完璧にこなしており、もう1つの話では、病気にかかったハナちゃんを助けるため、4人が薬草を探す危険な旅に出るという設定である。

以上のように、女子の視聴者も対象としていると思われる「ポケモン」と明らかに女子向けに制作されている「おジャ魔女」では、仲間を世話する役割や子どもを育てる母役割は女性の役割であること、そして彼女たちはこの役割を得意とし楽しんでいるように描かれている。また、「ポケモン」の場合は、女子や女性は肝心な所では決定権をもたず、また、負けたり、助けられたり、逃げたりする存在、自分の都合が悪いとすぐにヒステリックに怒る存在として描かれている。

② 男子の場合

藤田(1996年、39頁)は男子の登場人物について、大きく i)「二枚目」タイプで女の子の憧れの対象、ii)外見はそれほど目立たず、性格や行動が個性的なタイプで主人公として登場

することが多い、iii)「ガキ大将」タイプの3つに分けることができるとしている。

3つの番組にレギュラーで登場する主人公たちについては、我々はこのii)のタイプにあてはまると分析した。彼らはそれぞれ特色のある、個性的な人物として描かれている。

一方共通する役割は敵と戦うというものである。その戦いを行う手段や武器として「ポケモン」の場合はポケットモンスターを、「遊戯王」の場合はカードを駆使している。さらに、「ポケモン」の主人公サトシは決断したり、指示を出したり、発言のイニシアティブをとったりする傾向が強く、弱いものを助けるという行動パターンである。また、「ポケモン」に登場する主要人物のタケシは「美人好き」という設定である。

保育士に対して： 「あなたのような美しい方に出会えて、自分は感動しています。」

アンジュに対して： 「あ～美しい！まさに青いカジュッチャンと呼びたくなるようなういういしさが。」

この描き方は、外見上の美しさが女性を評価する上で最も重要な要素であることを視聴者である子どもたちの意識にアピールするという点で問題を含んでいる。

③ イニシアティブを取るのは男子—男女間の会話にみられる特徴

なお、特に「ポケモン」の中での男子と女子との間に交わされる会話では、A) 重大な決定については男子が発言し、イニシアティブをとって決定したり、B) 女子が男子の後から追従する形で発言するシーンがみられた。

Aの場合、サトシたちがたまたま通りかかった女性の保育士を助けると決めた時(A1)や一人で果樹園を守っている女の子アンジュのお手伝いをすると決めた時(A2)など、重大なことを決めるときカスミは何も言わず、男子2人で決めてしまうか、カスミは同意するだけである。

A1 タケシ： そういうことなら自分達にお任せ下さい。なあ、サトシ。

サトシ： アッ、もちろん。(ここでカスミの意見は聞かれない。)

A2 カスミとサトシは見つめ合い、ふたりはうなずく。それからサトシが次の発言をする。(カスミは何も言わない。)

サトシ： あの、もし良かったら、果物をごちそうになったお礼に、おれたちに果樹園のお手伝いをさせて下さい。

アンジュ： でも悪いわ。

タケシ： いえ、任せて下さい。たとえ、また誰かが青い果樹のアンジュさんを盗もうとしても、自分が守ってみせます。

カスミ： 守るのはアンジュさんじゃなくて果物でしょ。

Bの場合、保育園児の男の子と女の子の会話で、男の子が先に発言し、女の子がそれに後

から合わせた、という形である。

男： ねえ、もっとポケモンだして。

女： だして、だして。

(保育園児の男の子まなぶ君と、保育園児男の子1人、女の子2人のやりとりだが、1人の女の子は1回も台詞が無い。)

まなぶ： 僕、もう一度あのニャースに会いたいんだ。ニャースは僕のヒーローなんだ。

男1： まだそんな事言ってんのかよ。(この男の子の両側に女の子が立っている。)

女1： そんなニャースっているわけじゃないの。

まなぶ： いるよ。

男1： じゃあ、見せてみろよ。

まなぶ： それは…。

まなぶ1： ほーらやっぱりいないんだ。

女1： まなぶ君の嘘つき。

まなぶ： 嘘じゃないもん。

男1： だったら見せろって言ってんじゃないか。

男1： まなぶ、おまえが言ったこと本当なんだ。

女1： 嘘つきなんて言ってごめんね、まなぶ君。

男1： まなぶ、僕たちもニャースと遊んでいい？

まなぶ： いいかい、ニャース？ いいって。

男1： 本当？

女1： わ〜い

(6) 男女の組合せのパターン

藤田は、主要登場人物の男女の組合せについて、①優しく、しっかり者で、しばしば男の子を助ける女の子とドジ・お調子ものの男の子、②優しくしっかり者の女の子とガキ大将タイプの男の子、③元気で明るい女の子と、優しく女の子の憧れの男子、の3パターンに分けている(藤田1996年、40頁)。

「ポケモン」のサトシとカスミ、ムサシとコジロウ、「遊戯王」の遊戯と杏子の間にみられる男女の組合せのパターンをみていきたい。まず、サトシとカスミの場合、張り切って暴走

しやすい傾向のあるサトシのプレーキ役にしばしばカスミがなっている。この点から言えば、2人の関係は藤田の①のパターンにあてはまる。例えば、果樹園を守っている女の子アンジュと知り合った場面でカスミがサトシに言い聞かせている。

タケシ： うまそうな実がいっぱいなってるぞー。

カスミ： ほんとうー。

サトシ： 行こう、ピカチュー。

カスミ： サトシ、勝手に果物とったらだめよ。

サトシ： 分かってるって。

サトシ： これはー。

カスミ： 勝手に食べちゃだめって言ったのに。

タケシ： こら、ちゃんと果樹園主の許しをもらわないと、泥棒と一緒にだぞ。

しかし、同時に、既に述べたように、戦う場面ではカスミは逃げ、サトシに助けられる傾向がみられた。

一方、サトシたちに戦いを挑むムサシは③の要素が強い。コジロウとの関係ではムサシが強い態度を示し、コジロウはムサシのリードに対して文句を言いながらも従うというパターンであり、対等な関係性が見られ、発言回数も大体同じであった。ついでに言えば、ムサシが普通は男子に付けられる名前を与えられているということはここでは何の価値もない。不幸なことに、前にも指摘した様に、ムサシとコジロウのチームは、サトシの率いるチームと対戦してはいつも負けているのである。「遊戯王」のヒロインである杏子の場合は、遊戯が戦うことを知的な面で支え、助ける役割である。以上のように、2つの番組のヒーロー（サトシ、遊戯）とヒロイン（カスミ、杏子）は、場合によっては、ヒロインがヒーローを助け、支えるという関係性が見られることを指摘できる。

IV 子どもへのインタビュー調査結果

73人の子どもたちに番組を視聴してもらい、視聴後にインタビュー調査を行った。「ポケモン」を視聴したのは13人（女子8人、男子5人）、「おジャ魔女」を視聴したのは39人（女子20人、男子19人）、「遊戯王」を視聴したのは48人（女子19人、男子29人）である。この中で27人の子どもたちは2つの番組を視聴しているため、視聴した子どもたちの総計は100人である。調査では、小グループでアニメを1話視聴した後、いくつかの質問をして、その答えを記録した。

以下、子どもたちへのインタビューで得たもっとも興味深い子どもたちの反応と、子どもたちへのインタビューの分析から得られた主要な結果を報告する。

1. 男女で異なる一番好きな登場人物

子どもたちに「誰が一番好き」と質問すると、大体、以下に示すように同性の主人公たちをあげた。「ポケモン」の場合、男子5人中4人がグループリーダーであるサトシをあげ、1人は、もう1人の男子の登場人物であるタケシをあげた。一方、女子は8人中4人が女子の登場人物であるカスミをあげ、他の4人は、ポケモンの名前をあげた。同様に「おジャ魔女」の場合も、女子は最も好きな登場人物として主人公の4人の名前をあげるか赤ちゃんの名前をあげた。しかし、男子19人の場合、1話に登場した侍の名前をあげた者が1人いたが、他の者は反応しなかった。この反応の主な理由は、主要な登場人物のほとんどが女子であるということにあると思われる。他の理由としては、男子の多くは今まで「おジャ魔女」を見たことがなかったか、または時々しか見ていないため、好きといえる状況になかったということが考えられる。「遊戯王」は男子29人・女子19人が視聴したけれども、インタビューの間に子どもたちから得た答えやコメントが男女別に分けられていないため、男女の回答の比較をすることはできない。しかし、多くの者が男子の主人公である遊戯を好きなのに対し、女子の登場人物の杏子を好きな者は誰もいないことがわかった。

2. 男女で異なる登場人物の好みの判断基準

以上のように、子どもたちは自分と同じ性の登場人物に注目し、好むことを示した。さらに、登場人物たちを評価するときの基準が女子と男子では異なり、彼らが当てはめる基準は女性と男性の登場人物では異なっていた。

女子の場合、誰かや何かについて好きか嫌いかを決める場合、「かわいい」かどうかはその中心の基準となる。「かわいい」とは「魅力的」「すてき」「小さい」「きれい」といった意味を含んでいる。「かわいい」は少女たちが頻繁に使う言葉であり、少女だけではなく若い女性や年配の女性たちも以上の意味を込めて使用している。男性はこの言葉を使用することは少ない。そのため、インタビューした子どもたちの中でも、多くの女子が「かわいい」を特定の女子の登場人物を好む理由として使用している。これに対して、男子があげる男子の登場人物を好む理由としてよくあげる言葉は、「かっこいい」または「強い」であった。

女子たちの間で好まれている「ポケモン」の登場人物であるカスミは、その外見（衣服や髪型など）、行動（例えば常に赤ちゃんポケモンを抱いている）、そして話し方が、幼い女の子の視聴者にアピールする「かわいい」イメージを提供するようなやり方で描かれている。それゆえ、彼女たちにカスミの外見（ミニスカートとお腹を出している格好）についてどう

思うかと尋ねると、「かわいい。」を含めて好意的なコメントをしたのに対し、男子たちは「好きじゃない。」「おかしい。」「ちょっといいんじゃない。」といったあまり好意的ではないコメントを述べている。

一方、男女とも「ポケモン」に登場する女性の悪役であるムサシの外見的な特徴に対しては否定的な反応を示し、好きな登場人物としてあげる者はいなかった。男子は、「おへそが出ている。だから寒そうだから、だから嫌い。」「好きじゃない。だって悪者だから。」という反応を示した。女子は1人だけ「かっこいい。」という反応を示しただけで、他の女子は「色がみんな同じでおかしい。」「カスミの方がかわいい。」「ムサシはかわいくない。」といった否定的なコメントをしている。「なぜ、ムサシはかわいくないの。」と尋ねると、ある女子は「おばさんだから。」と答えている。

女子が好むカスミとあまり評価されないムサシを比較すると、カスミはムサシより幼く、色は白く、体つきはほっそりしており、服装もお腹を出していてもセクシーではなく清潔感があり、ボーイッシュである。声も高く、かわいらしい話し方をするなど、いわゆる女の子らしい要素を持っている。保育士は服装、話し方ともさらに女らしい要素が加えられている。これに対し、ムサシは体つきや服装やお化粧も含めて大人っぽく、セクシーに描かれている。声もムサシは低く、命令的、断定的ないかにも悪者的な話し方である。行動も乱暴な女性として描かれている。

カスミとムサシに関する以上の特質と子どもたちの評価を合わせて考えると、いわゆる良い女性は女の子らしく描かれており、大人の女性で男子に命令するような者は悪者として描かれているということが指摘できる。

同様に、「おジャ魔女」の場合も主人公たちの衣服や髪型、顔、その他の外見的な特徴が視聴者の女子たちが「かわいい」と思うイメージにそっているように見えることがその登場人物を好む理由である。具体的には「洋服がピンク（赤）だから。」「服がオレンジで、髪が長いから。」「声がいいから。」「顔がきれい。」「目がかっこいいから。」「髪の毛が短いけれどくるとしていてかわいい。」「紫色の髪がかっこいい。」といったものである。

「遊戯王」の場合、主役である遊戯を好む理由について、子どもたちは「かっこいい。」「強いから。」と答えている。女子の登場人物である杏子についてどう思いますかという問いに対しては、男子からの反応はなかった。女子からは、「かわいいと思う。」「美人と思う。」「やさしい。」という女子に共通の回答が返ってきた。杏子のもつ遊戯を助けるという重要な役割を果たすしっかり者という性格特性に言及する者は回答者の中にはいなかった。

V 本研究の意義と限界および考察

本研究の限界は、詳細に分析した番組が3種、各2話にとどまっているという点である。しかし、自分の子どもたちとこれらの番組を多く見てきた調査メンバーたちは、分析対象とした各話ともそれぞれの番組の特徴を備えていることを指摘している。さらに、もう1つの限界は、インタビュー調査で対象となった子どもたちは総計73人とどまっておらず、決して多い数ではないことと、彼らの大部分が1話しか見ていないという点である。

しかし、同時に、中野(1998年)による研究などが示しているように、アニメ番組のジェンダー意識への影響を指摘する研究はあるものの、実際にこのように低年齢の子どもたちを直接対象としてジェンダーについてのメッセージやイメージをいかに子どもたちが認識していくかについて子どもたち自身の言葉を通して考察している研究はほとんど無いという事実も強調しておきたい。この点で、範囲は限定されているけれども、本研究は意義があるものと考えられる。

以上のように、各調査ともその規模が小さいという限界はあるものの、3つのテレビアニメ番組の分析とこれらのテレビアニメを視聴した子どもたちへのインタビュー調査から得られたいくつかの考察を以下に示したい。

日本のテレビでは毎週約50本のアニメ番組が放映されており、「ポケモン」のように最も人気の高いテレビアニメシリーズのいくつかは男女両方の視聴者にアピールするように制作されている。しかし、他の多くのテレビアニメは明らかに男子向け、女子向けと男女どちらかに限定して作られており、女性の登場人物が多いかまたは男性の登場人物が多いかのどちらかである。一方で「女の子向けの番組」があり、片や「男の子向けの番組」が非常に多く存在し、それらが「女の子の視聴者」と「男の子の視聴者」をそれぞれ引きつけていることは、ジェンダーで分ける文化を創ることを本質的に促進することに役立っているとみなすことができる。

これらの番組の制作者は、女子の主人公たちに衣服、髪形、しぐさといった外見的なものに関して「かわいい」という特徴を与えることを非常に求めている。それは、すでに多くの幼い女の子の心の中にある好みを満たすかまたは応えているだけという理由であり、同じ理由から男子の主人公たちに強さとリーダーシップという特徴を与えているのである。そのため、「ポケモン」の制作者はアメリカで「ポケモン」が成功した大きな理由として、ポケモンのピカチュウが「(幼児の母親を含めた)女の人なら誰でもひかれるようなかわいさがある」ことに求めている(『『ポケモン』はなぜ米国で成功したか』2000年、86頁)。

これらの番組は、現在既に存在している型にはまった女子の好みに従ったイメージを提供しているとも言えるが、一方、同時に、これらの番組は女子の視聴者の好みを形作ったり、

または型にはまったものを好んだりすることについて大きな役割を果たしているとも言えよう。

言い換えれば、「おジャ魔女」のような番組を女子が見て、気に入った登場人物や場面について他の子と話しあったり、自分たちが購入した好きな登場人物が描かれた様々なキャラクター商品を見せ合ったりする時、彼女たちが感じる「かわいい」を構成する属性や行動についての感覚が強化されていくのである。いかにテレビアニメが潜在的に子どもたちのジェンダーにふさわしい態度を形成しているかについての例を一人の母親が思い出して、提供している。それは、彼女の娘の友達が5歳の時、男の子たちから男の子向けのテレビアニメに出てくる登場人物のついた鉛筆箱をもっていることをからかわれ、その後、鉛筆箱を使うのをやめてしまったというものである。

我々は、「男の子向けの番組」「女の子向けの番組」という存在を否定するものではない。しかし、既に述べたように男女共同参画が重要な政策課題となっている現代では、話の筋やプロットにおいて、さらに外見的特徴や規範的な行動、好み、性格、能力、職業役割といった点で、今回の分析で指摘したような男女の固定的なイメージを提供しないことが重要ではないかと感じている。

代わりに、男女両方の登場人物とも性格や外見的特徴が幅広く描かれ、多様な役割（職業的な役割を含む）を果たし、いろいろな状況において様々なやり方で同性同士や異性同士が相互に影響しあい関係性を持つように描かれるのが望ましい。メディアは一般的に従来の男女のジェンダー関係を再生産する役割を果たしているが、一方新しい男女のあり方を示す役割を果たすこともできる。

そのためには、例えば、ヒロインたちは必ずしも、決まった色やスタイルの装をし、男子の前では受動的な態度をとるといった固定的な「女らしさ」を持つ者として性格づけられる必要性はない。それは、ヒーローたちが女子の登場人物よりも自己主張をし、強いかまたは背が高い者として描かれる必要がないのと同じことである。加えて、片方の性に向けて作られたテレビアニメはその性の人物が多く登場するようになっており、その場合対象となっていない性の人物を排除したり、否定的または固定的な役割に追いやったりするべきではなく、十分に多様な要素をもつ人物として描かれることが望ましいと言えよう。

VI 今後の課題：メディア・リテラシー教育の必要性

近い将来、固定的なジェンダー観やジェンダーに基づく偏見が急速に払拭されることを期待するのは現実的ではない。また、藤田が指摘しているように、単に「ステレオタイプ的な描写を排除したメディアの提示」や「ジェンダー・バイアスに満ちたメディアを子どもから

遠ざける」だけでは問題は解決しない（藤田2003年、267頁）。今行わなければならないことは、子どもたちがテレビアニメだけではなく他のテレビ番組についても同じように、このような固定的なジェンダー観や偏見に気づき敏感になるよう教育することである。

子どもたちはただ情報を受け取るばかりの存在ではない。Manley-Casimir(1987年)やHodge and Tripp(1986年)、その他多くの研究者が指摘しているように、視聴者は一方的にテレビに影響されているというわけでは決してなく、メディアから発信されるメッセージに対しての受け止め方は当然異なる。子どもの場合でも、様々な情報・メッセージを鵜呑みにするのではなく、それに対して抵抗したり、批判的に見ているのである。例えば、オーストラリアの調査(1993-1995年)では、「小学生はテレビ視聴にあたって積極的に番組選択をしており、テレビに対する懸念も明確に表現し、視聴したものに対する好き嫌いもはっきりしている」(小平1998年、17頁)ことがわかっており、子どもたちは決して受身的な態度でメディアに接しているわけではない。

そのため、子どもたちに今必要なのは、さらにメディアからの情報を批判的に見るスキル、そして批判的に見る習慣を身につける教育が必要であると考えられる。この種の教育—すなわちメディア・リテラシーに関する教育—に着手するための努力が近年目立ってきている。

1999年6月に郵政省・NHK・(社)日本民間放送連盟の3者が開催した「青少年と放送に関する専門家会合」は、青少年と放送との良好な関係を保つとともに、権利の主体としての青少年の自立した判断能力を高めるためのメディア・リテラシーの必要性とその普及啓発を推進する必要性を指摘した。これを受けて(社)民間放送連盟は、メディア・リテラシー教育用番組「てれびキッズ探偵団～テレビとの上手なつきあい方～」を制作し、全国の民放テレビジョン放送127社で1999年11月から12月にかけて順次放送した。この番組は小学校高学年を主な対象とし、テレビ番組制作の仕組みを説明するとともに、「テレビの世界」が「現実の世界」をそのまま映しているものではないことが理解できるように作られている(郵政省、2000年)。

9歳か10歳以上の子どもたちがこの種の番組を見れば、多少影響を受けるであろう。しかし、幼児期の子どもたちには理解することは難しい。そのため、幼い子どもの育成・教育に携わる関係者(保護者・保育者など)がメディア・リテラシーのスキルを身に付けることが重要である。それは、彼らが保育している子どもたちにより分かりやすく、理解できる方法でこれらのスキルを順に伝えていくことが出来るためである。

前述した調査で保護者(現実には母親)の回答から受けた印象は、彼女たちの大部分は、子どもたちがいつも見ているテレビアニメの内容についてジェンダーの視点から考えることはしていないというものである。一方、例をあげたように、ごく少数であるけれども番組に組み込まれている固定的なジェンダー観や偏見について非常に敏感であり、関心をもって

いる母親たちもいた。

母親たちの回答に見られた相違は、ある部分、恐らくジェンダーに敏感な視点についての教育に今まで触れたことがあるか否かによると言うことができよう。しかし、このような相違は子どもたちへの影響を考える上でとても重要なことである。例をあげると、母親たちが娘や息子に教え込もうとしている価値観や子どもたちに抱いている将来像や期待が娘対息子という形で男女別に分けていることが、いかにその子どもたちに作用しているかということである。

大学婦人協会教育委員会は、ジェンダーに関する問題への感受性を養成していくための手段としてメディア・リテラシー教育の重要性を認識したため、2002年度は保護者や保育支援者、保育園の保育士、小・中学校や幼稚園の先生たちに対して、今までの2年間にわたる調査研究によって得られた結果を様々な場所で行うワークショップを通じて広める試みを行った。

例えば、千葉県松戸市の女性センターで行った市民を対象としたワークショップでは、参加者は2つの番組を見て分析することが求められた。最初に「サザエさん」、次に「ポケモン」である。

参加者は、まず「サザエさん」を見た。2回目に、グループに分かれ、各グループごとに服装・色・せりふの回数など異なった点に注目し、メモをしながら見るように求められた。次に行われたディスカッションでは、参加者たちは驚きを述べた。それは非常に詳細に番組を見ることを通して発見したものについての驚きと、またこれらの点には今までは気がつかなかったという驚きの両方である。2番目の「ポケモン」を見た時には、参加者たちはすぐに固定的なジェンダー観に基づいている様々な例があることに気がついたのである。この様に、ただ講義を受けるだけではなく、実際に参加者が作業や話し合いを行うことにより、ジェンダー・ステレオタイプに気づくことができる。この気づくことが第一に重要である。

我々がこのようなワークショップの方法をとったのは、男女共同参画社会を形成するためには従来の固定的な役割観を見直すことが必要であり、それは単に知識として教えればすぐに身につくというものではないと考えるためである。ジェンダーに敏感な視点を身につけるためには、まず、個々が無意識に抱いている男女の役割・「らしさ」等に対する固定的・ステレオタイプ的なイメージ・価値観を意識化し、問い直すというプロセスが必要である。そのために、我々は調査の結果を知識として保護者や保育関係者に提示する方法はとらず、実際に登場人物の発言回数を数える、せりふを書き出し男子と女子の相互作用のパターンについて検討するなどの分析作業を行う。そのプロセスを通じて自らがジェンダーに伴う様々なことに気づき、発見していくことを目指すのである。そして、参加者がその気づきを共有することも大切である。

最後のディスカッションでは、一度テレビの番組に現れた固定的なジェンダー観や偏見の例に気がつくようになった保護者や保育者は何らかの対応策を考えることができること、例えばある番組を子どもたちが見るのを制限する、あるいは子供たちと一緒にテレビ番組を見ながら登場人物や物語の筋についてジェンダーの視点から話し合うといった意見が出された。そうすることによって、子どもたちは最初にテレビという媒体の影響に触れる非常に幼い時期よりメディア・リテラシーのスキルを身に付け始めることができ、彼らの前に示されるテレビからのイメージやメッセージに対して単なる受動的な受け手になるのではなく、批判的な視聴者になることができるのである。

参加者の多くは、ワークショップを終えた感想として、「気づく事、感じる事や色々な視点で見ていくことが大切だと思った。」というようにジェンダーやメディア・リテラシーを学ぶ必要性、面白さを述べている。なぜならば、ワークショップの参加者の中には自分はジェンダーに敏感であると思っていたにもかかわらず、日常子どもが見ているアニメ番組（特に「ポケモン」のように両性をターゲットとしている番組）にジェンダーが刷り込まれているとは全く考えていなかった、という反応が多く見られた。ある母親はカスミの服装について意識的に見るまでは「いつも同じ服だから、特に何とも思わなかった。」とコメントしている。本学の女性学の授業でもいくつかのアニメを学生に分析させたが、同様の反応であった。これは、ジェンダーの本質を表している。すなわちジェンダーは、日常生活・個人の意識・社会における習慣・メディアといったあらゆる場面の奥深くまで根を張っており、それが「当然」と思われ、おかしいと気付かないまで「自然」と受け止められていることが特質なのである。このような状況を変えていくためには、改めて自分を取り巻くあらゆる場面を具体的および批判的に検討し、自分の目で確認し、ジェンダーに対する意識を持つことが重要である。その一つの手段が、我々の意識に大きな影響を与えている様々なメディアからの情報をジェンダーの視点から批判的に読み解くメディア・リテラシー教育だと考える。

さらに、我々はこの経験をもとに、ワークショップの参加者がそれぞれの家庭、職場、団体(例えば子育て支援団体など)、学習グループなどでこのような作業をやる場合に使用できるガイドブックのようなパンフレットを作成し、ジェンダーの視点からメディアを批判的に分析する視点を広める活動を展開している。

注

- 1 社団法人大学婦人協会は1946年に設立された女性団体である。①女子高等教育の推進 ②女性の地位向上 ③国際理解と親善を目的として活動を展開している。1954年に国際大学婦人連盟(IFUW)に加盟している。IFUWは現在67カ国に約17万人の会員がい

る。教育委員会は教育に関する調査・研究を行う部門として設置されている。

本研究は、2000年～2003年の大学婦人協会全国セミナーおよびセミナー報告書で発表した調査結果をもとに、藤村・伊藤があらためて独自の考察を加えたものである。

引用・参考文献

井上輝子「メディアの性役割情報と子どもの自我形成—大学生の自己回想記分析—」女性学研究会編『女性学研究』第1号、頸草書房、1990年、42～43頁。

「いま日本の子ども番組は？」『母の友』2000年6月号（565号）、福音館、24～33頁。

FCT(市民のテレビの会)『子どもの見ている番組とCM—FCT第一回テレビ診断分析調査報告—』1981年11月

FCT市民のメディア・フォーラム『第1回・第2回テモ・プロジェクト報告書 ニュース番組と子ども番組を読み解く』1998年5月、50～57頁。

岡田眞崎「ドイツで超マンガ人気」『AERA』2003年3月17日号、朝日新聞社、41頁。

木村涼子「女性キャラはなぜ一人？—アニメやマンガにおけるジェンダー—」天野正子・木村涼子編『ジェンダーで学ぶ教育』世界思想社、2003年、42～59頁。

(独立行政法人)国立女性教育会館『高等教育機関における女性学・ジェンダー論関連科目に関する調査報告書(平成12年度開講科目調査)』2002年3月。

小平さち子「映像描写をめぐる海外の調査研究最新動向—“子どもとテレビ”を中心に—」NHK放送文化研究所『放送研究と調査』1998年8月、2～21頁。

斎藤美奈子『紅一点論—アニメ・特撮・伝記のヒロイン像』株式会社ビレッジセンター出版局、1998年。

桜井哲夫「ポケモン人気はグローバルドイツのアニメ事情」『本』2001年4月号、講談社、62～64頁。

清水克雄「日本はかわいい下『弱い』『幼い』あらたな価値観」『朝日新聞』2003年4月3日、3頁。

白石信子「年齢により異なる幼児のテレビ視聴～1998年6月『幼児視聴率調査』から～」NHK放送文化研究所『放送研究と調査』1998年10月、2～7頁。

白石信子「幼児の視聴行動を変えた教育テレビ～2001年6月『幼児視聴率調査』から～」『文研世論調査ファイル』:No.15、2001年9月。<http://www.nhk.or.jp/bunken/NL/n039-yo.html>

白石信子「“闘争・変身”女子も視聴～アニメ番組の内容分析研究から～」NHK放送文化研究所『放送研究と調査』2002年2月、44～54頁。

G.B. ALL ABOUT JAPAN “ANIME” 製作委員会『日本のアニメ』(別冊宝島638号)、宝島

社、2002年4月。

高田明典「第6章／女性問題という構図」『アニメの醒めない魔法』PHP研究所、1995年、194～216頁。

内閣府男女共同参画局『えがりて』144号、2002年7月15日。

「テレビのヒーロー番組を考える」『母の友』1996年3月号（514号）、福音館、22～39頁。

鳥嶋和彦「メディア コミック誌は国境を超える」『朝日新聞』2002年11月23日、13頁。

中野恵美子「テレビアニメにみる日本の家族像—サザエさん、クレヨンしんちゃん、クッキング・パパより—」村松泰子／ヒラリア・ゴスマン編『メディアがつくるジェンダー—日独の男女・家族像を読みとく』新曜社、1998年、104～135頁。

S・J・ネイピア『現代日本のアニメ』中央公論社、2002年。

藤田由美子「テレビアニメ番組の言語分析—性役割を中心に—」中国四国教育学会『教育学研究紀要』第38巻第1部、1992年、161～166頁。

藤田由美子「テレビ・アニメ番組にあらわれた女性像・男性像の分析—ステレオタイプ的な描写の検討を中心に—」『子ども社会研究』2号、1996年、33～46頁

藤田由美子「子ども向けマス・メディアに描かれたジェンダー—テレビおよび絵本の分析—」『九州保健福祉大学研究紀要』4、2003年、259～268頁。

「『ポケモン』はなぜ米国で成功したか」『論座』2000年2月号、朝日新聞社、78～86頁。

諸橋泰樹「21世紀の重要課題としての『女性とメディア』—動き始めた国や自治体」『法学セミナー』No. 553、2001年1月、126頁。

諸橋泰樹「『マス・メディアの女性学』がめざすもの」『フェリス女学院大学文学部紀要』第36号、2001年3月、13～100頁。

山中季広「噂のニッポン—アニメ文化」『朝日新聞』2002年5月25日、14頁。

郵政省2000年『通信白書 平成12年版』（第2章第5節9放送番組）。

<http://www.yusei.go.jp/policyreports/japanese/papers/h12/html/C2590000.html>

Hodge, B. and D. Tripp. 1986. *Children and Television: A Semiotic Approach*. Oxford: Polity Press.

Manley-Casimir, Michael E. 1987. "Children, Culture, and the Curriculum of Television: The Challenge for Education." In *Children and Television - A Challenge for Education*, eds. Michael E. Manley-Casimir and Carmen Luke. NY: Praeger Publishers.

Impact of TV *Anime* on the Formation of Children's Gender Attitudes: A study based on content analysis and interviews of child viewers

FUJIMURA-FANSELOW, Kumiko
ITOH, Megumi

The establishment of a society based on gender equality requires that from the time of birth children be brought up and educated in such a way that they are not bound by traditional attitudes based on gender. This realization was at the basis of the call on the part of the Japanese Ministry of Education in 2001 to promote gender-sensitive education from age zero.

Televised animation programs ("*anime*") constitute a major source of daily entertainment for young children, and indeed, programs such as "Pokemon" have gained a worldwide audience. It is important to understand what, if any, influence such popular programs might have on the formation of attitudes regarding gender on the part of children from a very young age. The next step is to make children as well parents and other caregivers sensitive to gender-based biases and stereotypes contained in these programs and encourage them to view the programs in a critical way, so that their impact can be mitigated.

This paper is based on the results of a two-year research study undertaken between 2000 and 2002 by the Education Committee of the Japanese Association of University Women, of which the two authors of this paper are members. The purpose of the study is to shed light on the issue of the influence of mass media, in this case televised animation programs, on the formation of gender attitudes among young children.

We initially conducted a survey among 168 first-graders and also 300 parents of pre-school children to find out which *anime* were most popularly viewed by 2 to 7-year-olds. In the questionnaire directed at parents, we also sought to find out whether they exercised discretion in terms of the content of *anime* programs and the amount of time spent in viewing such programs and also whether they were alert to the depictions of gender in these programs and their possible influence on their children.

Next we undertook a detailed analysis of the content of two episodes from three programs: "Pokemon," ranked number one in popularity among both girls and boys in our survey, "Ojamajo doremi#," one of the most popular programs among the girls we surveyed,

and "Yugio dueru monsutazu" ("YU-GI-OH! Duel Monsters"), a favorite among young boys. The three programs are in fact aired in numerous countries throughout the world. We looked at gender differences in terms of, e.g., number of lead characters, frequency and order of utterances, occupation of adult characters, physical characteristics and dress of main characters, their personalities and behavior patterns, and the relationships depicted between male and female characters. Among the most striking findings is that while at first glance depictions of the lead female characters contradict some of the stereotypical images of Japanese women (passive, silent, subservient), a more detailed analysis reveals a number of subtle ways in which gender comes into play in the construction of female and male roles and behavior. Thus, in scenes of fighting or combat, female characters are frequently shown either running away or watching in silence and being rescued by male characters.

In order to find out how children themselves perceived, interpreted, and responded to images, speech, and actions which we had found to reflect gender stereotyping, in the next phase of our research we had 38 girls and 35 boys between the ages of 5 and 7 view one or more of the three *anime* in groups of 3 to 5 while we recorded their reactions to various scenes and actions. The interviews that followed revealed distinctive differences between girls and boys in terms of character preferences and criteria applied in evaluating characters. While the interviews were limited in scope, we should emphasize that few studies have actually involved face-to-face interviews of young children to try to understand through their own words, their reactions to gendered images and messages contained in animation programs.

Children are not simply passive viewers: they can, to a greater or lesser degree, mediate what they see and hear on television. They can be educated from a very early age to be conscious of and sensitive to images and messages pertaining to gender and to identify instances of stereotyping—or lack of stereotyping—when they view not only *anime* but other television programs as well. The first step toward enabling children to become critical viewers is to have adults involved in the day-to-day care, upbringing, and education of small children to acquire the skills of media literacy.

The final part of the paper describes workshops we have conducted over the past few years in various parts of the country, among parents of young children, child care support groups, caregivers in day care centers, and elementary and junior high school teachers, to try to promote media literacy. The emphasis in these workshop is not to present our findings or conclusions but rather to have the participants themselves undergo the process of uncovering gendered messages that may be embedded in media, and perhaps in their own subconscious, by actually viewing *anime*, with each group focussing on a specific task, such as counting and writing down the utterances of a particular character, then together analyzing and reflecting on the data.