

〔論 文〕

母親の幼少期の経験が育児における意思決定に与える影響 —キャラクターというコンテンツの与え方に注目して—

堀 井 香奈子

要 旨

幼少期に漫画やアニメ、ゲーム等を通じてキャラクター（アニメ等に登場する図像として描かれた登場人物）に触れながら育った世代が子育て世代となっている。キャラクターは印刷技術が確立されて新聞・雑誌が普及した1920年代に新聞マンガに登場したが、近年ではテレビ・ポータブルゲーム機・IT機器など複数の機器で楽しめるようになり、企業のクロスメディア戦略によってより存在感が増している。

これまで、テレビ・テレビゲーム・IT機器等、メディアの普及に伴い、これらの子どもへの影響に関する研究がなされてきたが、キャラクターが子どもに及ぼす影響に関する研究は少なく、またキャラクターに触れて育った親から子どもがどのような影響を受けているかはまだ明らかになっていない。本研究では、母親の幼少期の経験が育児における意思決定にどのような影響を与えているかについて、半構造化インタビューを行った。その結果、母親が自身の受けた育児を踏襲するのかわらないのか意思決定する際の5つの要因が明らかになり、幼少期に自分が受けた育児そのものだけでなく、社会からの影響を受けて意思決定していることがわかった。

1. 研究の背景と目的

キャラクターとは、一般的にマンガやアニメなどの作品に登場する図像として描かれた登場人物（小田切 2010）であり、①同一性が判断できる外見、②名前がある、③最低限の属性がある、④世界観の中で繰り返し使われ認知されているものと便宜的に定義されている（大塚 2017）。現在親になっている1980年代に生まれた世代は、幼少期からキャラクターに囲まれて育った。代表的な例では、1983年に家庭ゲーム機であるファミコンが登場し、テレビゲームが身近なものとなった。また、1983年に東京ディズニーランドが開園、1986年にジブリ映画「天空の城ラ

ピュタ」が公開されるなど、今も根強い人気を誇るキャラクターが誕生・浸透した時代に育った世代である。しかし、キャラクター関連の研究は潤沢とは言えず、身近にキャラクターがあった親世代がどのような育児を行っているかという実態はまだ十分明らかになっていない。

新聞マンガのキャラクターは1920年代から存在していた（大塚 2017）。近年は特に多様な機器の登場により消費者とコンテンツの関係性を強固にするために、企業が特定のコンテンツを複数の媒体で展開するクロスメディア戦略が積極的に取られ、ポータブルゲーム・スマートフォンアプリ・テレビアニメ・玩具・カードゲーム・日用品と幅広く消費者と接点を持たせている。複

数の媒体にまたがる企画をまとめあげるものは、原作者の作家性でもメッセージでもなく、極端な場合にはキャラクターだけになる(東 2001)とされており、消費者が複数の媒体を通じた経験を結びつける役割をキャラクターが担っていることが指摘されている(Steinberg 2013; 東 2001)。そのため、近年のライフスタイルを考慮して、媒体や機器別ではないキャラクターを中核に据えた研究の重要度は増していくと考える。

本研究では、両親から受けた育児などの母親の幼少期の経験が現在の育児における意思決定にどのような影響を与えているのかを明らかにすることを主な目的とする。

2. 先行研究

(1) キャラクターに関する研究

相原(2007)は、キャラクターがもたらす精神的効能について調査研究を行い、キャラクターから得られる効能としては①やすらぎ、②庇護、③現実逃避、④幼年回帰、⑤存在確認、⑥変身願望、⑦元気・活力、⑧気分転換の8つをあげている(相原 2007)。また、荒木(2002)はキャラクターを「経験耐久消費財」と位置付けている。長期に渡りキャラクターとの接触を繰り返すことで、キャラクターそのものの魅力に消費者の経験が付加され、キャラクターの価値が増していくという。

近年では父子・母子のコミュニケーションとキャラクターとの関わりについても研究され、着ぐるみキャラクターの活用により、父子間/母子間のコミュニケーションが促進される(石井クンツら 2014)ことがわかっている。これらの先行研究から、キャラクターは単なるコミュニケーションの道具であるだけでなく、精神的安らぎや幼少期の記憶を蓄えるものであり、親子関係においても重要な役割を果たしていることが推測される。母子の関わりや育児に関連したキャラクター研究はまだ潤沢ではなく、本研究にて新たな示唆をもたらすことは意義があると考えられる。

(2) IT 機器・テレビ・テレビゲームの子どもへの影響に関する研究

IT 機器の普及が子どもにどのような影響を与えるかについては先行研究がある。Palfrey and Gasser(2008)は、1980年代以降に生まれた人々のことを「デジタル・ネイティブ」と呼び、デジタル・ネイティブはソーシャル・デジタルテクノロジーにアクセスできる環境で育ち、デジタルリテラシーを習得し、グローバルな文化を共有して常につながっているという特徴をあげている。Dawnes(2002)は、家族がコンピュータを持っているかどうか、その使い方の方のパターンが子どものコンピュータ使用経験に影響することを明らかにした。

IT 機器以外では、Andersonら(2001)による幼児期の教育番組の子どもへの影響、坂元(2001)によるテレビゲームの子どもへの影響等が研究されている。Andersonら(2001)の研究では、子どもの発達に影響を与えるのは視聴時間の長さではなく、番組の内容、すなわちコンテンツであることを明らかにした。

(3) 母親の育児における意思決定に関連する研究

天童(2004)は、育児戦略とは①親の出産・育児としつけの意識や方略、②親自身にも明確には意識されない、社会に構造化された暗黙の戦略、③国家や市場において展開される子どもの産育をめぐる政治的・経済的・文化的戦略の3つのレベルでとらえることができると定義して、日常的営みとしての育児(ミクロ)と、社会の構造的変化(マクロ)をつなぐ分析概念が育児戦略であるとしている。ミクロレベルの育児戦略には、個人の育児意識、子ども観、しつけ観、教育期待、日常的育児行為が該当し、マクロレベルの育児戦略には、政治・経済・文化構造、市場、教育、家族構造が該当する(天童 2013)。社会化エージェントである親が、育児を行う際に、育児という営みを支える経済的・文化的・社会的な育児資源を動員して、自らの育児戦略を有効なものにしようとしている

(天童 2007).

このことから、近年の子どものメディアやIT 機器との接し方なども親の意識や子育ての方略であり、社会からの影響を受けながら親の意思決定がなされていると推測し、キャラクターの与え方についても育児戦略の枠組みが適用できるのではないかと考える。

また、母親の精神状態や葛藤に関する先行研究も存在する。牧野 (2004) は、乳幼児期の子どもを持つ母親が抱える疲労感やイライラや悩みなどが解消されずに蓄積された状態を育児不安と定義して尺度を設け、考え事がおっくうになったり、孤独を感じたりする母親の精神状態を明らかにした (牧野 2004)。片岡 (2015) は、妊娠期から育児期の夫婦には仕事・家事・育児に関する葛藤を抱え、これらの葛藤が自尊感情の低下やストレス反応の増大につながるなど精神面への影響があると述べる (片岡 2015)。

これらの先行研究から、母親はマクロレベル及びミクロレベルで多様な育児戦略の意思決定を行いつつも、その意思決定は母親にとって必ずしも合理的で納得できる明快なものではなく、不安や葛藤を抱えながら行っていると推測される。

3. 研究方法

(1) 調査方法

本研究では、第一子が未就学児の母親を対象とし、調査対象者の幼少期におけるキャラクターとの経験、現在子どもが好きなキャラクターや遊び方についてインタビューを行った。小学生以上の子どもは友人から受ける影響の方が大きくなる傾向にあり、さらに未就学児のきょうだいへも影響を与えたと考え、第一子が未就学児の母親に限定した。

対象者は機縁法により募集した。調査期間は2018年10月から2019年2月で、調査対象者は7名である。インタビューは対面式で実施し、所要時間は1時間から1時間半であった。主な質問項目は、「子どもとの日常生活」「子どもが好きなキャラクター」「子どもの日用品」「調査

対象者の幼少期」「子どもへの思い」である。調査対象者の自由度の高い聞き取りを行うために半構造化インタビューを実施した。また、対象者の許可を得て、インタビューをICレコーダーで録音し、後日テープ起こしをしてテキスト化した。本調査とデータ収集で使用したインタビューガイド等のツールはお茶の水女子大学人文社会科学研究の倫理審査委員会から承認を受けている。

機縁法では対象者に偏りが生じることが想定され、今回の調査では書面を通じた本調査の趣旨説明に理解を示していることから、子どもの育児や教育への関心が高い対象者が集まりやすく、結果として高学歴・高所得傾向となると予想した。経済的制約により、育児の選択肢に制約が生じにくく、また自身の意思決定の背景などを言語化する能力が高いという点で、このような偏りは有効であると考えた。

なお、対象者自身の幼少期の経験が現在の育児にどのように影響しているかを対象者自身が評価するのは困難であることを想定して、インタビューに際しては質問の順番や質問方法に留意した。インタビュー全体を通して対象者が幼少期の経験の影響を考えられるように、現在の育児に関する質問からはじめ、次に対象者自身の幼少期の経験について質問した後に、幼少期の経験の現在の育児への影響について質問した。また、インタビュー中は調査対象者が思い出したり、考え込んだりしてもよいような時間配分、言葉がけを行うよう配慮した。

(2) 調査対象者

調査対象者の属性を表-1に示した。母親の年齢は34歳から37歳であり、うち、専業主婦は2名、有職者は5名であった。有職者の年収は、300万円以上500万円未満が2名、500万円以上700万円未満が1名、800万円以上1000万円未満が1名、1000万円以上が1名であった。世帯年収では、有職者5名は1000万円以上、専業主婦2名は800万円以上となっている。平成29年の国民生活基礎調査の結果によれば、児童

がいる世帯の1世帯あたり平均所得金額は737.8万円となっており、本調査の対象者はこの平均所得金額に比べて高所得となっている。なお、有職者のうち1人は産休中、もう1人は退職の上専業主婦となることを検討中であり、インタビュー時の就労状況は今後変動していくものと考えられる。学歴は専門学校卒2人、大学卒4人、大学院卒1人となっており、高学歴傾向にある。

配偶者の年齢は34歳から42歳であり、配偶者の学歴は専門学校卒1人、大学卒5人、大学院卒1人と高学歴層である。子ども数は、子ども数1が2人、子ども数2が4人、子ども数3が1人であった。また、調査対象者の子どもの性別は、男のみが4人、女のみが1人、男女両方が2人となった。子どもの年齢は0歳から5歳であった。

いずれの調査対象者も首都圏在住であり、全国的な平均値と比較して高学歴及び高所得傾向であるので、調査対象者の幼少期の経験、現在の環境を把握し、調査対象者の属性の偏りに留意してデータを分析した。

(3) 分析方法

分析においては、研究の目的に従い、「キャラクターを与えるという場面において、母親の幼少期の経験が育児における意思決定にどう影響するか」という分析テーマを設定した。テキスト化したインタビューから、母親の幼少期に

おけるキャラクターとの経験、母親の両親の考え方や育児方針の解釈、母親自身の育児への影響について語られている箇所に着目し、内容ごとに類型化した。M-GTAの分析手法に準拠して、語りの分析及び類型化を行った。なお、本研究においてはM-GTAによる理論の構築を目的とした分析はしていない。

4. 分析結果

(1) 対象者(母親)と子どもの好きなキャラクターや遊び方の整理

調査対象者とその子どもを取り巻くキャラクターの状況について理解するため、調査対象者である母親と、子どもの好きなキャラクターや楽しみ方について整理する(表-2)。母親が好きだったキャラクターと、子どもが好きなキャラクターは必ずしも一致はせず、植村が母子ともにディズニーキャラクターを好き(または好きだった)と回答したのみにとどまった。

母親の幼少期の経験については、買ってもらえなかった経験や禁止された経験についての語りが目立った(東、枝川、金森、木野)。

「結構厳しい。テレビ観せないのもそうですが、ピアノとかも厳しいときは叩かれながら。厳しかったなあと思いますけど、でも本当にピアノも母がずっと横についてできるようになる

表-1 対象者の属性

名前 (仮名)	本人				配偶者				子ども
	年齢	職種	年収	最終学歴	年齢	職種	年収	最終学歴	年齢(性別)
東	34歳	専門職	1000万円以上	大学卒	42歳	専門職	1000万円以上	大学院卒	5歳(女)、3歳(女)、0歳(男)
飯田	35歳	正社員 (産休中)	500万円以上 700万円未満	大学卒	34歳	正社員	800万円以上 1000万円未満	大学卒	4歳(男)、第二子妊娠中
植村	35歳	正社員 (退職検討中)	300万円以上 500万円未満	大学卒	34歳	正社員	800万円以上 1000万円未満	大学卒	3歳(女)、0歳(女)
枝川	35歳	専業主婦	-	大学院卒	34歳	正社員	800万円以上 1000万円未満	大学卒	2歳(男)、0歳(男)
大沢	35歳	専門職	800万円以上 1000万円未満	大学卒	34歳	専門職	300万円以上 500万円未満	大学卒	5歳(男)、1歳(男)
金森	37歳	正社員	300万円以上 500万円未満	専門学校卒	37歳	自営業	1000万円以上	専門学校卒	3歳(女)、0歳(男)
木野	37歳	専業主婦	-	専門学校卒	39歳	正社員	800万円以上 1000万円未満	大学卒	4歳(男)

- ・ 上記はいずれもインタビュー実施時点の情報である。
- ・ 個人情報保護の観点から、対象者の名前は仮名を使用し、敬称略としている。

まで何回も何回もやらせるっていうのは、親になってわかるんですけど、相当体力気力を使ったと思うので、一生懸命子育てしたんだなあというふうに思います。」(飯田)

「親に『うちがうち』とか言われたりとかありましたね。『うちがうち』はなんかこう頭に残っているフレーズなので。」(植村)

このように、家庭内での両親の厳格さや、他の家庭の事情によらず、育児方針を貫こうとする両親の姿勢について語りが得られた。一方、子どもが好きなキャラクターを好きになったきっかけについては、母親が積極的に機会を与えていた(東、飯田、枝川、金森、木野)、母親が与えたことをきっかけとする以外では、気づいたら子どもが知っていた(植村)、保育園の友人から教わったという語りがあった(東、植村、大沢)。子どもがキャラクターを好きになったきっかけとして、母親が与えたことと述

べた5人の母親(東、飯田、枝川、金森、木野)のうち、4人(東、枝川、金森、木野)が幼少期の経験として親に買ってもらえなかった経験や禁止された経験について語った。

(2) 母親が両親から受けた育児を踏襲する／しない要因

厳格な両親の方針で買ってもらえない経験をした母親が、自分の子どもにはどちらかという積極的にキャラクターを好きになるきっかけを与えるようになるのはなぜかを明らかにするため、母親の両親の考え方や育児方針の解釈、母親による育児への影響について語られている箇所に着目した。そして、母親が両親から受けた教育とは異なる育児を行う要因を分類した結果、【反面教師・反動】【家族構成・子どもの性別】【テクノロジーの進化】【母親の就労環境】【教育・受験の制度や仕組み】という5つのカテゴリーに分類された。これらのカテゴリー間の関連はあまりなく、それぞれ独立した要因として

表-2：対象者(母親)と子どもの好きなキャラクターや遊び方の整理

名前 (仮名)	母親		子ども			
	好きだったキャラクター	幼少期の経験	好きなキャラクター	主な楽しみ方	好きになったきっかけ	語りの中心となった 子どもの年齢(性別)
東	ハローキティ	おもちゃ等を買ってもらえず、友人宅で奪い取るようにして遊んだ。おもちゃはなくても楽しい家庭もあった	プリキュア	テレビを観る 映画を観る イベントに行く エンディングのダンスを踊る	保育園の年上の子が話していた 母親が禁止に見せたりプレゼントした	5歳(女)、3歳(女)
飯田	キキララ シルバニアファミリー	誕生日ごとにシルバニアファミリーの家を買ってもらって理想のお家づくり	仮面ライダー 快盗戦隊ルパンレンジャー ドラえもん	父とテレビを観る 変身のポーズを取る	母親がテレビで見せてみた	4歳(男)
植村	にっこごぶんのポロリ ディズニー	父親に絵を描いてもらった(学生時代ディズニーランドでバイト経験あり)	アンパンマン ディズニープリンセス(アナと雪の女王のエルサ等)	ごっこ遊び テレビを観る	気づいたら子どもの中にアンパンマンがあった、プリンセスは保育園の友人から	3歳(女)
枝川	(特になし)	やりたいと主張して家に 禁止されたゲーム機 が来た 禁止されている マンガをこっそり買った	トーマスの仲間「ヒロ」 アンパンマン おさるのジョージ	プラレールを走らせる トーマスのキャラクターになりきって公園を走る DVD・テレビを観る	友人から聞いて 母親がテレビを見せてみた	2歳(男)
大沢	おさるのもんきち ディズニー	ビデオを観た ディズニーランドに行った	新幹線変形ロボシンカリオン	変身のポーズを取る 動画を観る ロボットのおもちゃを变形させる	保育園の友人から教わって	5歳(男)
金森	アンパンマン 魔法の天使クリイミーマミ リカちゃん人形	買ってもらえないものは多かった 姉と一緒にテレビを観る お気に入りの靴を保有 リカちゃん人形の着せかえ	プリキュア	テレビを観る 映画を観る プリキュアごっこ エンディングのダンスを踊る	知人の子ども(同年・同性)が好きだと聞いて 母親がテレビを見せた	3歳(女)
木野	シルバニアファミリー サンリオ(ほこぼん日記など)	シルバニアに憧れるが十分 買ってもらえなかった 友人とのメモ帳の交換 マンガ雑誌の付録収集	トミカ 新幹線変形ロボシンカリオン	ミニカーを並べる カタログを見る 衣装の工作、変身のポーズ	母親が積極的に与えた	4歳(男)

母親が両親から受けた教育を踏襲するか、そうしないかを総合的に判断することに影響を与えていると考える。

また、インタビューにおいては、母親の幼少期の経験を踏まえたキャラクターとの経験の持たせ方についての質問を中核に据えていたが、キャラクターを起点として、母親の教育論や子どもの将来像について情熱的に語られる場面が多く見られた。母親がキャラクターとの接点の持たせ方を意思決定することは、母親が子どもの育児上の方針を検討することと密接に関係しており、本研究の目的に沿う語りについては、キャラクターとの直接的な関連が薄くても分析に含めている。なお、対象者の各要素に対する語りの有無について表-3に整理した。

(2)-1 【反面教師・反動】

【反面教師・反動】は、対象者自身が幼少期の経験を学びとして、自分の育児には取り入れるべきではないと判断する、自分に不足していたり自分が満たされなかったりした反動で子どもには自分がかつて受けたかった育児を実践する状態を指す。

キャラクターを与えるかどうかに限定すれば、幼少期の経験として親に買ってもらえなかった経験や禁止された経験について語った4

人(東, 枝川, 金森, 木野)全員が子どもにキャラクターを与え、それをきっかけに子どもがキャラクターを好きになっている。キャラクターの与え方以外にも、母親が自らに足りないと思っている資質を補完したいという考えや、不足する家族間コミュニケーションについても言及された。なお、表-3ではキャラクターの与え方に限定せず、親から受けた育児の【反面教師・反動】があるかどうかを示した。

「私が、主人もですけど、下の子っていうのもあって周りを見ながら要領よく立ち回ってきたので、どれもそこそこうまくできるけど、ずば抜けてこれができるっていうのがないんですよ。」(植村)

「うちの主人と子どもの関わり方は、うちと全く違うし、違う風にしてもらってるし。(中略)(対象者の父親は)お金の面とか、経済的な面とか、学校とか、そういうのは意思を尊重してくれて。人格形成に関わるのと、小さい頃の子供との関わり合いについては父親が圧倒的に不足している。(夫婦)両方とも、まあ、団塊の世代なんで、時代だと思いますね。」(木野)

表-3 母親が両親から受けた育児を踏襲するかどうかに関する語りの有無の整理

名前 (仮名)	母親が両親から受けた育児を踏襲する/しないと判断する要因				
	【反面教師・反動】	【家族構成・子どもの性別】	【テクノロジーの進化】	【母親の就労環境】	【教育・受験の制度や仕組み】
東	●			●	
飯田	○	●		●	●
植村	○	○			
枝川		○	○	○	
大沢		●	●	●	
金森	●				
木野	○		●		

○：両親から受けた育児を踏襲する
●：両親から受けた育児を踏襲しない
(空欄)：言及なし

また、幼少期にキャラクターグッズやおもちゃを買ってもらえず満たされなかった思いや、抑制されることに悪影響があったと考えて、あえて両親から受けた教育とは異なる方針で育児を行っている以下のような語りがあった。

「やっぱりでも欲しかったものを結構買ってもらえなかったものも多いので、そのぶん多分結構ほしいと言われると与えることが多くなっちゃってるかも知れないですね。」(金森)

「シルバニアファミリーのおもちゃが欲しかった。友達の家であって、奪い取るようなわがままな遊び方をしていた、これでは意味がない。(中略) 子ども時代は抑制されていた。退行現象(のようなもの)は必ずあり、大人になってからキティが好きになった。だから今うちでは制限しない。(中略) 友達の影響は大きいし、友達にはあると余計欲しい。(当時与えられなかったことについては)納得できていない。」(東)

一方で、母親が積極的に自分の受けた教育を踏襲しようとしている次のような語りがあった。

「感謝していますね。背中を追いかけてじゃないですけど、きっと同じことをしているんだろうなって。」(飯田)

「(親の教育と自分の育児は)常に比較対象ですな。」(木野)

なお、飯田は「テレビをあまり観させてもらえなかった。」と述べ、木野は「シルバニアファミリー買ってもらえなくて、うち、うさぎの人形1個と緑色の机と丸いテーブルと椅子だけだったんですけど、買ってもらえたのって、やっぱり親戚とかすごいお家とか持ってて、憧れもあって。」と述べており、必ずしも買ってもらえなかった経験があるから両親とは異なる育児方針にする、子どもには与えるといった現象にはつながらないことがわかった。

(2)-2【家族構成・子どもの性別】

家族構成や子どもの性別が母親の幼少期の生育環境と類似しているか異なるかどうかが、キャラクターの与え方や育児方針に影響を与えていることが以下の語りからわかった。

「私も3つ上の姉がいるんですけど、それもあって3つぐらいの歳の差できょうだいを作りたいな、できれば姉妹がいいなと思っていて。」(植村)

「私も夫も幼少期結構大家族の中で育ってて親戚とかの関わりが多かったので、そこは一致しているから。」(枝川)

このように、母親の幼少期の生育環境に近い環境を望む語りや、以下のように祖父母と同居であるがゆえに欲しいキャラクターグッズやおもちゃを存分に買ってもらえたが、深く記憶には残っていないという反省点について言及された場合もあった。

「私は一人っ子だったってのもあったし、祖父母と暮らしてたのもあったので、なんでも買ってもらってたと思います。ふふふ、欲しいって言えば誕生日でなくても買ってもらってたと思うし、それがなんだったかっていうともう覚えてないくらい。」(大沢)

また、子どもの性別によってキャラクターを好きになる度合いが変化するのか、性別によって与えるキャラクターが決まっているのではないかと考える語りがあった。

「私にはあれだけ刺さるもの(キャラクター)があるのに、子どもにどうにか刺したいという気持ちはある。やっぱり男の子と女の子の違いなのかなあ。とか、本人がそんなに好きじゃない、ハマってないのかな、ハマるものに出会っていないのかなと。」(大沢)

「男の子だから、女の子だからとかは言いたくないですけど、例えば自分の子ども（娘）がなんかこう戦隊モノがすごい好きだったりとかしたら結構違和感とかあるかなと思う。（中略）例えば男の子だったらアナ雪（アナと雪の女王の略）を録画して観せてあげようとは思わなかったかも知れない。」（植村）

さらに、キャラクターと性差の語りに付随して、育児方針についても子どもの性別が影響を及ぼしていると考えている語りがあった。

「女の子だと、最悪こう結婚相手で決まる場所があるじゃないですか。この子達が大きくなる頃にはそんなことないかもしれないですけど、そうしたら別に誰がなんと言おうと私これが好きなんだっていうのだけあっても、相手によってはちゃんとそれで食べていけるかなっていうところで、男の子だと多分もうちょっと周りを見てちゃんと食べていけるように道を選ばないといけないと思うんです。（中略）女の子だからというよりは、女の子だけど自分の力で食べていけるようにみたいなのから逆に女の子を意識する感じはあります。」（植村）

植村の語りからは、男女平等という観点に立ちつつも、そこに至る過渡期として女の子だからこそ求められるもの、実現してほしいものがあると女の子の母親が考えていることがわかった。

(2)-3 【テクノロジーの進化】

Netflixに代表されるような動画配信サービスや、携帯電話・スマートフォン・タブレットといったIT機器の普及といった【テクノロジーの進化】がキャラクターとの接点の持ち方や育児・教育に影響を与えていることが言及された。

「時代は変わってなんか（アニメなどの動画が）無料で見れたりとか、まあ入会していれば、多少ネットでピピピってその場で数字入れちゃったら買えちゃったりとか、かなり身近に

なっている。（中略）割とそのへんの敷居が低くなっているっていうのはある。（中略）見たいものがあつたらなるべく観せてあげたいし、私も思い返すみたいに、思い出に浸るみたいに、一緒に見たりってことは否めない。」（大沢）

また、以下のように、母親の親世代がテレビやキャラクターグッズなどを禁止していたのは過去のことでありつつも、現代においては携帯電話やスマートフォンによる子どもへの悪影響を懸念している語りがあった。

「（一般的に親がテレビやキャラクターグッズなどを禁止していたのは）何かあったんでしょうね、きっと影響するとか、脳の発達とか、心の発達に。それは社会の流れなのかなと思って。今は多様性が増えているから、選択肢がたくさんあるから。あとね、やっぱり携帯（電話）かな。前はそんな出先で動画観るとかなかったけど、観せられちゃうじゃないですか。携帯なるべく観せたくないと思って、中毒性があるっていうから、そればかりになっちゃうと困るから観せないようにしてる。」（枝川）

(2)-4 【母親の就労環境】

【母親の就労環境】がキャラクターとの接点の持たせ方や育児方針に影響を与えていることが明らかになった。例えば、次のように、母親が就業していることで自分の身支度の時間や家事の時間を確保するために子どもにテレビを見せるなど、子どもが一人で時間を過ごすためにキャラクターとの接点を便宜上持たせている。

「（テレビを観せるという点は両親の教育と異なる点について）やっぱり仕事しているから、最初に始めたのも朝の時間に、ご飯食べている間にちゃんと化粧しなくちゃいけないしとか思うと、やっぱり子どもが勝手にになかしている時間が必要で、その言い訳で自分が子どもを見れない時間としてテレビを使っている。」（飯田）

また、就労する母親が、専業主婦であった自身の母親と比較して、自分が受けた育児と同じことができないジレンマや後ろめたさから、欲しいものを与えるなどして何とか子どもの幸福感を高めたいという思いにとらわれていることが明らかになった。

「私はだから専業主婦ではなく、仕事を持っている母親なので、自分の母親にしてもらったようなことはできない。一緒にずーっと常にいる、常に送り迎えをするだとか、そういうことができない心配が常にあって、やっぱり母親のお手本って自分の母親しかないから、知っている母親って他にいないから、なんだろう、常にこれでいいのかっていう疑問があって、母親として至らない、足りてないってそういうなんか後ろめたい気持ちか先行して、だから欲しいものはなんでも買ってやりたいし、見たって言えば見せてやりたい。」(大沢)

一方、自身も自身の母親も専業主婦である枝川は、「今私が専業で、子どもと過ごす時間が長いから、そのなんていうか余裕があるというか、っていうのがあるかもしれない。」と精神的な余裕が保たれやすい環境であることを言及している。

なお、【母親の就労環境の違い】の観点で両親から受けた育児を踏襲しないと語った東、飯田、枝川はいずれも第一子が4歳を超えている有職者である。よって、4歳前後に達すると、より就労によって親から受けた育児を踏襲できなくなると考える傾向にあった。

(2)-5 【教育・受験の制度や仕組み】

キャラクターとの接点の持たせ方に付随して語られた【教育・受験の制度や仕組み】に関する発言は飯田からのみであった。

「なんか受験のために教育しているわけじゃないんですけど、なんか最近私の周りのママ友で話題なのは、大学入試がどちらかと言うと、

ガリ勉丸暗記な感じではなくて、自分で考えて自分で発言してっていうのができる子になってくれたら一番いいなと思ってます。(自分のときは)本当に丸暗記世代だったので、あまり楽しい出来事でもなかったような。」(飯田)

このように、国公立大学の受験に必要なセンター試験が廃止され、より思考力を重視した入試制度に変わっていくことを踏まえ、自分の受けた教育とは異なる教育が必要と認識していることが明らかになった。

5. 結論と考察

本調査では、母親の幼少期に両親から買ってもらえなかったという経験についての語りがある一方で、特に買ってもらえなかった経験をした母親の場合に、子どもには母親が主導となってキャラクターとの接点を持つきっかけを与えている実態が明らかになった。そして、幼少期の体験をもとに、母親が自分の両親から受けた教育とは異なる教育を子どもに施そうと考える【反面教師・反動】があるとわかったが、両親から受けた教育を踏襲する、またはしない意思決定するのはこの【反面教師・反動】だけではなく、【家族構成・子どもの性別】【テクノロジーの進化】【母親の就労環境】【教育・受験の制度や仕組み】も要因となっていた。【家族構成・子どもの性別】は子ども数や親と同居するかどうかについては、母親による制御はある程度は可能なものの、子どもの性別については選択できない。また、【母親の就労環境】については、母親自身で選択可能ではあるものの、共働き世帯が増加する社会的背景が大きいと言える。【テクノロジーの進化】【教育・受験制度や仕組み】も母親が制御できるものではなく、社会の構造である。

特に、【反面教師・反動】に言及しなかった2人(枝川、大沢)は、【家族構成・子どもの性別】【テクノロジーの進化】【母親の就労環境】の3つの要因について言及しており、この3要

因全てに言及しているのはこの2人のみであった。枝川は大学院卒、大沢は専門職・高収入というのが特徴で、学歴や収入面で特筆して達成できている場合には、親から受けた育児にとらわれず、環境に応じることに専念した意思決定ができていると推測できる。

母親の意思決定、すなわち戦略であるという観点から、天童(2004)の育児戦略を枠組みとして適用するならば、母親がキャラクターを与えたり、禁止したりする営みは、日常的営みとしての育児であり、ミクロな活動である。そして、母親が自身の幼少期に受けた育児を踏襲するかどうかの意思決定は、「親の出産・育児としつけの意識や方略」そのものと考えられる。しかし、その意思決定の要因となっている、【家族構成・子どもの性別】【テクノロジーの進化】【母親の就労環境】【教育・受験の制度や仕組み】というのは、語りから得られている以上、母親が認識している要素であるが、「社会に構造化された暗黙の戦略」や「国家や市場において展開される政治的・経済的・文化的戦略」の影響を多分に受けた要素とも言えるだろう。キャラクターを与えるというミクロレベルの育児においても、社会の影響を大きく受け、母親が複雑な意思決定を行っているのである。

また、先行研究よりキャラクターはコミュニケーションの道具として、さらに精神的安らぎや幼少期の記憶を呼び覚まして、親子関係構築に貢献する存在と推測していた。上記のように、キャラクターの与え方を母親が検討する過程において、「社会に構造化された暗黙の戦略」や「国家や市場において展開される政治的・経済的・文化的戦略」を考慮し、育児に反映しているならば、キャラクターは社会化エージェントである母親による育児という営みを支える社会関係的な育児資源であると考えられることができる。

以上より、高学歴・高収入傾向の母親が育児においてキャラクターを与えるという場面に着目すると、母親は自分の幼少期の経験のみならず、社会の影響を受けながら、キャラクターを育児資源として、両親から受けた育児を踏襲す

るか、またはしないかを複雑に意思決定していると結論付ける。

6. 本研究の限界と今後の課題

本研究は、キャラクターの与え方に着目して、母親の幼少期の経験が育児における母親の意思決定にどう影響しているかを検討した。今回の調査では、高学歴・高所得傾向にある7人の母親を対象としており、母親の幼少期経験の多様性にはサンプル数の観点から限界がある。また、高学歴・高収入傾向であるために、母親自身の幼少期の経験を解釈して、時代に即したキャラクターの与え方を考え出す能力が高く、またその過程を言語化しやすいと推察されるため、あくまで類似属性の母親に対してしか説明できていない点で本研究には限界がある。特に、「もっと親から良い教育が受けられたらより良い人生が送れたのではないか」と感じて【反面教師・反動】を強く抱えている層へのインタビューは不十分であり、属性を意識した追加調査を検討していく必要があるだろう。また、インタビューでは【家族構成・子どもの性別】を意識したキャラクターの与え方や育児方針になっていることが言及されているが、子どもの性別に応じて異なるキャラクターを選定する理由や、育児や教育に生じる差異などのジェンダーへの考え方について十分な聞き取りができていない。よって、調査対象者を広げつつ、追加インタビューを実施し、さらに過去の先行研究と比較可能な形で量的研究等も視野に、今後の研究課題と方法を検討していくことも重要であると考えている。

今回の調査ではキャラクターを起点としたインタビューであるにもかかわらず、教育論や子どもの将来像について多く語られ、母親がキャラクターでさえも深く真剣に検討を重ねて意思決定を行っていることがわかった。こうした正解・不正解のない意思決定が積み重ねることが、育児不安や葛藤につながっている可能性も考えられる。高学歴・高収入の母親を対象とした調査であったが、その中でも特に高学歴または高

収入だった2人が【反面教師・反動】にとらわれず、環境に応じた意思決定をしていることから、自己肯定感を高め、社会環境変化を認識していくことで、学歴・収入によらず、不安や葛藤を軽減する意思決定が可能になるかもしれない。キャラクターのように、これまで意思決定の伴うもの、育児資源となりうるものと思われるこなかった項目について研究を進めることで、母親の育児における意思決定負荷軽減や前向きな育児の実現へ貢献していく。

【参考文献】

- Anderson, D.R., Huston, A.C., Schmitt, K.L., Linebarger, D.L., Wright, J.C., 2001, "Early childhood television viewing and adolescent behavior: The recontact study," *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 66(1): vii-147
- Dawnes, Toni, 2002, "Children's and Families' Use of Computers in Australian Homes," *Contemporary Issues in Early Childhood*, 3(2):182-196
- Mark Steinberg, 2013, 『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』角川 E-PUB 選書.
- Palfrey, John, Gasser, Urs, 2008, *Born Digital : Understanding the First Generation of Digital Natives*, Basic Books
- 相原博之, 2007, 『キャラ化するニッポン』講談社現代新書.
- 東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン』講談社現代新書.
- 荒木長照, 2002, 『耐久経験消費財としてのキャラクター商品に対する消費行動の分析』キャラクター研キャラクタースカラシップ.
- 石井クンツ昌子・岡村利恵・北村義孝, 2014, 「着ぐるみキャラクター活用の父子・母子関わりへの影響ー子育てイベントの非参与観察データ分析から」, お茶の水女子大学生活社会科学研究 『生活社会科学研究』 21:41-49.
- 大塚英志, 2017, 『まんがでわかるまんがの歴史』KADOKAWA.
- 小田切博, 2010, 『キャラクターとは何か』ちくま新書.
- 片岡優華, 2016, 「妊娠期から育児期における夫婦の葛藤と意思決定に関する文献レビュー」, 創価大学看護学部紀要編集委員会 『創価大学看護学部紀要』 1: 3-13.
- 厚生労働省, 2017, 『平成 29 年国民生活基礎調査』.
- 坂元章, 2001, 「子どもを取り巻くテレビゲームとインターネット——光と影」 『教育学研究』 68(1): 22-24.
- 天童睦子, 2004, 『育児戦略の社会学—育児雑誌の変容と再生産』世界思想社.
- 天童睦子, 2007, 「家族格差と子育て支援—育児戦略とジェンダーの視点から」 『教育社会学研究』 80: 61-83.
- 天童睦子, 2013, 「育児戦略と見えない統制—育児メディアの変遷から—」 『家族社会学研究』 25(1): 21-29.
- 牧野カツコ, 2004, 『子育てに不安を感じる親たちへ』ミネルヴァ書房.

Effects of Mothers' Childhood Experience on Decision around Child-Rearing: Focus on Behavior of Giving Character Contents

Kanako Horii

Summary

The current generation of young parents grew up with materials such as comic books and games which has characters described as figures. Character's first appearance is said to be 1920s when printing technology was consolidated, and newspapers and magazines became popular. Recent years, people enjoy characters through various devices such as TV, portable video game machine, IT devices and so on, and characters are getting more attention because of the companies' cross media strategy.

Until now, various researches about media effects on children examined how TV, video games or IT devices influence them. However only a few focused on the effect of Characters on children. And the effect of parents grew up with characters on children is not clarified. In this study, I conducted a semi-structured interview to mothers about their childhood experience and its effect on their decisions around child-rearing. As a result, it is clarified that there are five factors which related to whether mothers follow the child-rearing given by their parents or not. The five factors indicate that mothers' decision is based on not only their experience but also social interactions.

Keywords : Mother-child Relationship, Characters, Child-Rearing Strategies