

子供向け産業の CSR と多様性の構築

東北大学経済学部経営学科

B6EB1152 滝本 春花

目次

【はじめに】

第1章 理論編

第1節 CSRの定義

第2節 「子供向け産業」の範囲

第3節 「多様性」に関わる問題の補足

第4節 持続可能な開発目標（SDGs）

第2章 分析編

第1節 タカラトミー

第2節 キッザニア

第2章 まとめと提言

【おわりに】

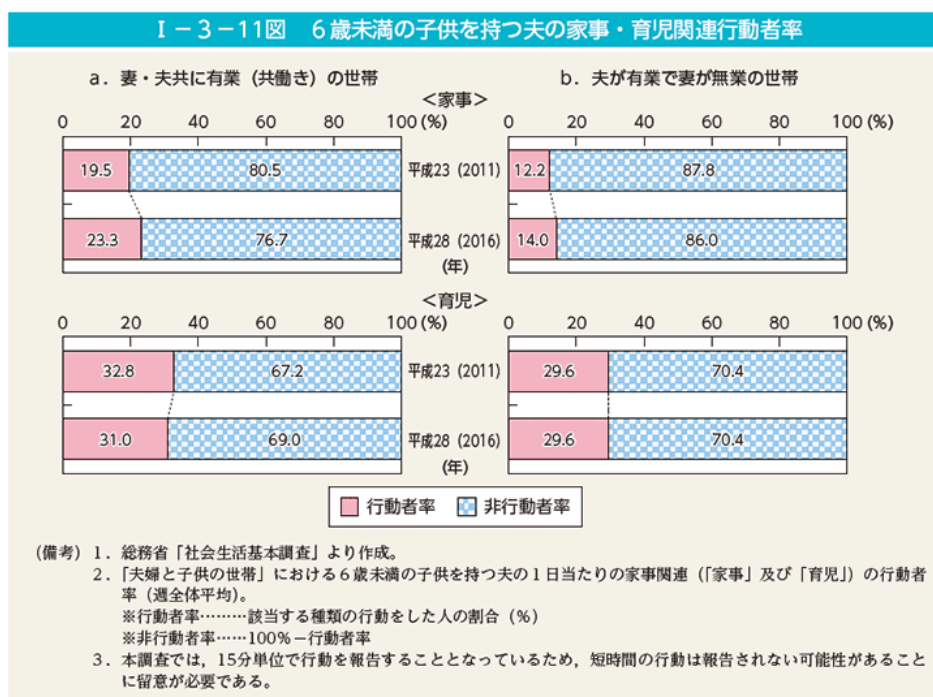
参考文献

【はじめに】

近年は「多様性」の時代である。男女共同参画社会が謳われ、女性の社会進出が進み、LGBT¹の権利が叫ばれ、障害者の活躍の場も増えつつある。近年では同性パートナーシップ証明制度²が導入され始め、バリアフリー³やユニヴァーサルデザイン⁴が進み、来年の2020年には東京オリンピック・パラリンピックも開催される。

企業でも、現在「多様性」を推し進めるCSR活動をおこなっているところは多い。

しかし、そういった「多様性」を推進する動きがある一方で、未だ差別や偏見を抱えたままの人も多い。たとえば、女性の社会進出が進んだ現代においても、未だに「女は家を守り、男は外で働く」というかつての家父長制に基づいたジェンダー意識を持っている人は数多くいる。内閣府の『男女共同参画白書 令和元年度版』にて、次の資料が掲載されている。



(出典：内閣府ホームページ『男女共同参画白書 令和元年度版』)

¹LGBTとは、Lesbian（レズビアン）、Gay（ゲイ）、Bisexual（バイセクシャル）、Transgenderの4つの言葉の頭文字を組み合わせた言葉で、性的少数者（セクシャルマイノリティ）を表す言葉の一つとして使われることもある。

² 地方自治体が、同性カップルに対して、二人のパートナーシップが婚姻と同等であると承認し、自治体独自の証明書を発行する制度。

³ 社会生活をしていく上で障壁（バリア）となるものを除去することを意味する。もともとは段差解消などハード面（施設）の意味合いが強く、今では広く「障害者」の社会参加を困難にするさまざまな障壁の除去（制度や意識などのソフト面）をも含むようになった。

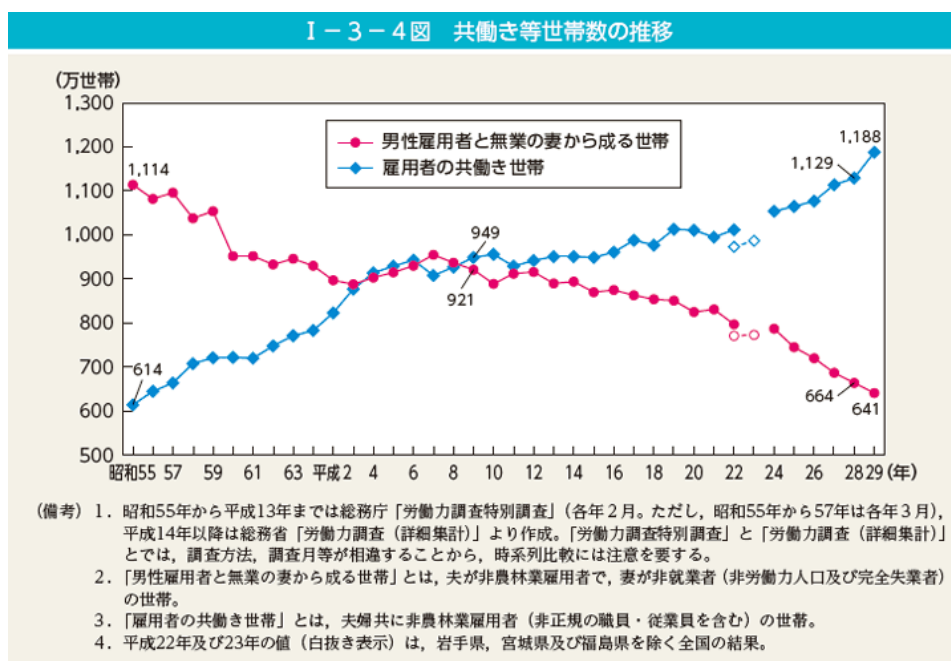
⁴ もともとあったバリアを取り除くバリアフリーに対し、ユニヴァーサルデザインは最初からバリアが取り除かれている（特別な調整をしない）ことを指す。

平成 23 年と平成 28 年のデータを見比べてみると、依然として夫婦共働きの世帯においても家事・育児ともに女性の負担が大きいことが分かる。

もちろん行政もこういった意識を改革しようと努めている。直近では、女性活躍推進法の改正案が令和元年 5 月 29 日に成立し、令和元年 6 月 5 日に公布された。

しかし、差別や偏見といった問題を解決することは容易くはない。先程の「女は家を守り、男は外で働く」ものだという固定観念に関してもそうで、私たちは幼少の頃から少なからずこういった思想を浴びて生きてきている。某国民的アニメや数多くの作品の中で家族の形は「女性が家事・育児をし、男性が働いて家計を支える」ものとして描かれている。現実でも、子供の頃に自分の周辺の家族たちで共働きの家はどれだけあったらうか。

同白書の中で、次の資料が掲載されている。



(出典：内閣府ホームページ『男女共同参画白書 令和元年度版』)

そして、「平成 9 年以降は共働き世帯数が男性雇用者と無業の妻から成る世帯数を上回っている」と指摘されている。これらは共働き世帯数の増加を示す資料ではあるものの、平成元年頃に生まれた人たちが小学生だった頃には、まだまだ「男性雇用者と無業の妻から成る世帯」の割合が大きかったのである。昭和の世代に生まれた人たちに関しては、「男性雇用者と無業の妻から成る世帯」が当たり前であったことも、上の資料から見てとれる。子供の頃に刷り込まれたことを変えていくことは、なかなか難しい。

だからこそ本論文では、「既に成熟した大人たち」の多様性に関わる思考を変えていくのではなく、「まだまだ思想が発達段階の子供たち」が多様性を尊重することを当たり前に出るようになるための CSR は何か。特に、子供をターゲットに商品やサービスを提供している「子供向け産業」がそのために出来ることは何か、について考えていきたい。

第1章 理論編

第1節 CSR の定義

まずは CSR について定義したい。CSR とは、「Corporate Social Responsibility」の略であり、日本語では「企業の社会的責任」と訳される。

経済産業省のホームページでは、

「企業の社会的責任」とは、企業が社会や環境と共存し、持続可能な成長を図るため、その活動の影響について責任をとる企業活動であり、企業を取り巻く様々なステークホルダーからの信頼を得るための企業のあり方を指します。

と定義されている。以下、本論文における CSR の定義は、この経済産業省の定義に従うこととする。

第2節 「子供向け産業」の範囲

本論文では、「子供向け産業の CSR と多様性の構築」ということで、【はじめに】で述べたように、子供を主なターゲットとして日本で商品やサービスを提供している企業に焦点を当て、これらの企業が子供に対し多様性への尊重を育んでいく CSR に関して考えていく。

だが、一口に「子供向け産業」といっても、様々な企業が存在する。

「株式会社サンリオ」や「サンエックス株式会社」などの、オリジナルキャラクターを開発している企業。「株式会社タカラトミー」や「LEGO」などの玩具メーカー。「西松屋」や「三起商行株式会社」（略称：MIKI HOUSE）などのベビー服・子供服メーカー。「株式会社オリエンタルランド」（東京ディズニーリゾートの運営会社）や「KCJ GROUP 株式会社」（キッザニア・ジャパンの運営会社）などの、テーマパークを運営する企業。「ベネッセコーポレーション」や「日本公文教育研究会」などの、教育に携わる企業。

本論文では、その中でも、子供の「遊び」に深く関わる企業——前述の「サンリオ」や「株式会社タカラトミー」、「株式会社オリエンタルランド」のような企業を対象を絞ることとする。

なぜ、子供の「遊び」に関わる企業に焦点を当てるのか。それは、特に幼児期において「遊び」は子供の人格形成において非常に重要な役割を果たすためである。文部科学省ホームページ内の「子供を取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼児教育の在り方について」平成 16 年 10 月 29 日の中間報告でも、次のように記述されている。

・人の一生において、幼児期は、生涯にわたる人間形成の基礎が培われる極めて重要な時期である。幼児は、生活や遊びといった直接的・具体的な体験を通して、情緒的・知的な発達、あるいは社会性を涵養し、人間として、社会の一員として、よりよく生きるための基礎を獲得していく。

また、公益財団法人母子健康協会ホームページ内においても、「遊び」の意義に関して次のように説明されている。

遊んだらどういう意義があるということについてはいろんなことがありますけど、次のことが挙げられます。①運動能力を高める。②興味や好奇心を高め、知的な発達を促進する。③イメージを広げ、表現力を高める。④同年齢、あるいは異年齢の仲間関係を経験する。⑤さまざまな情緒的体験を持つ。⑥自発性・自主性を養うということです。

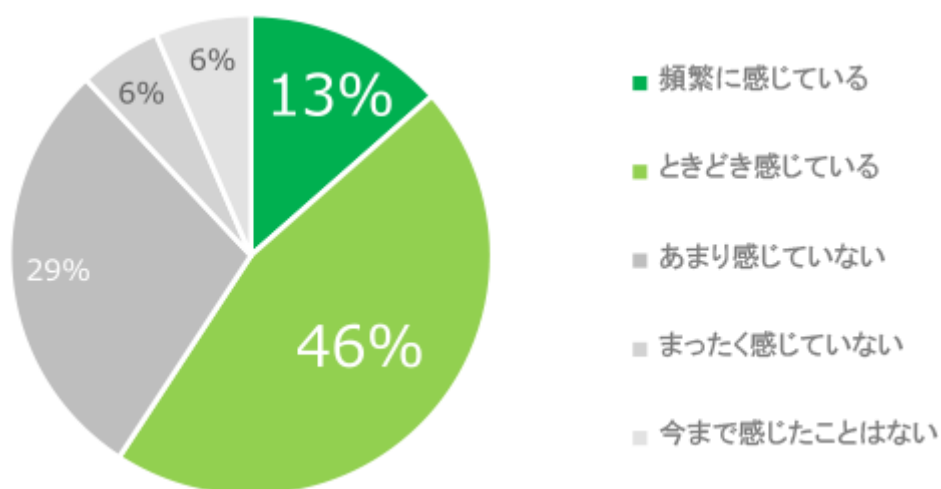
遊びは、子どもの活動と学びの原点であります。そして、自主性、協調、共感、役割、責任、他者とのかかわり方も遊びで身につけていきます。子どもは遊びを通して必要な能力を身につけ、成長するものです。(中略)遊びにより、心や体の発達や、社会性、情緒性、それから耐性(我慢すること)、それからやってよかったという達成感の発達などが促進されます。

以上の理由から、本論文では「子供向け産業」、とりわけ子供の「遊び」に関わる企業に焦点を当てて子供たちの多様性の受容を育てる CSR に関して考えていく。

第三節 「多様性」に関わる問題の補足

【はじめに】では、主に家庭内における夫婦の役割というジェンダー意識に関する資料を紹介したが、ここではもう少し他の「多様性」に関わる問題に関して資料とともに論じ、本論文の意義を説明しようと思う。

障害者への差別・偏見について、次のようなデータが出ている。障害者総合研究所が2017年に障害者の方々に向けて実施したアンケート調査の項目で、「あなたは日常生活において、差別や偏見を感じたことがありますか」と質問した回答結果だ。



(出典：障害者総合研究所ホームページ)

差別や偏見を「頻繁に感じている」と回答した人は全体の13%、「ときどき感じている」と回答した人は46%、合わせると59%となり、ほぼ6割の障害者が日常生活の中で差別や偏見を感じているということになる。

また、宝塚大学看護学部の日高庸晴教授が、LGBTをはじめとするセクシュアルマイノリティ当事者に対して2016年に実施した調査で、次の結果が出ている。学校生活（小・中・高校）における「いじめ」について、「いじめ被害経験がある」と回答した人の割合である。

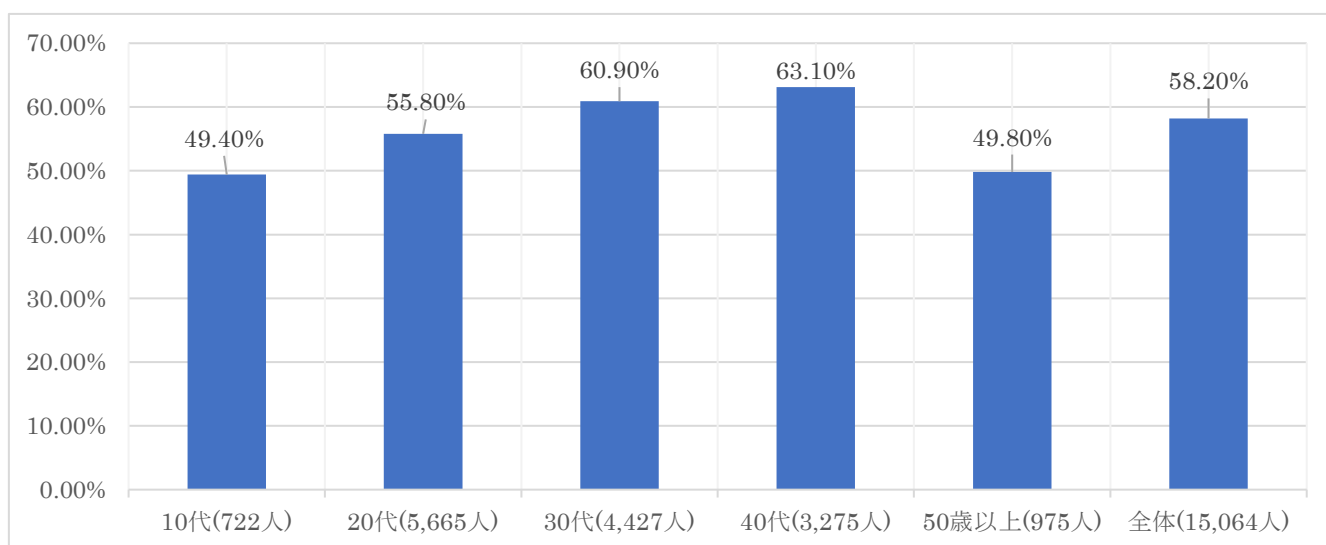


図 1

この調査で、性的少数者の全体の約6割が「いじめ被害経験がある」と回答した。

また、「職場・学校的环境」に関して、「職場や学校で差別的な発言」を経験した人は約7割に及び、「職場や学校がLGBTフレンドリー」と感じている人は3割に留まったという結果が出た。

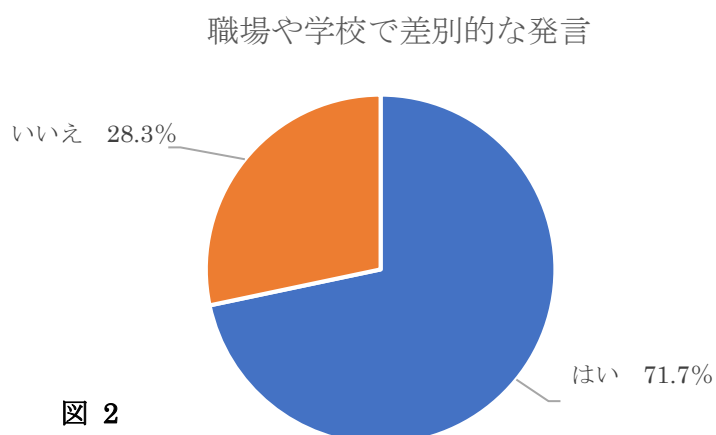


図 2

職場や学校がフレンドリー

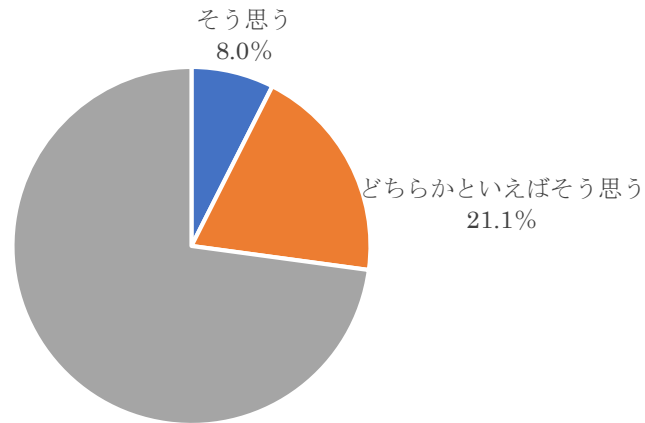


図 3

(図 1～図 3 出典：宝塚大学看護学部 日高庸晴教授 LGBT 当事者の意識
～いじめ問題と職場環境等の問題～)

以上の資料からも分かる通り、日本には未だに差別や偏見が多く残っている。だからこそ、「多様性」を尊重する社会形成のために、子供たちがさまざまな「個性」をもつ人々を受け入れることができる人間に成長できるように意識を育てていかななくてはならないのである。そのために、子供たちの「遊び」を通じた豊かな体験をもって、子供たちの「多様性」を受容する心を育てていくことは重要である。

第3節 持続可能な開発目標 (SDGs)

「多様性」に関連する国際目標に、持続可能な開発目標 (SDGs) がある。SDGs は、2001 年に策定されたミレニアム開発目標 (MDGs) ⁵の後継として、2015 年 9 月の国連サミットで採択された「持続可能な開発のための 2030」アジェンダにて記載された、2016 年から 2030 年までの国際目標である。持続可能な世界を実現するための 17 の国際目標 (その下に 169 のターゲットと 232 の指標) から構成され、地球上の誰一人として取り残さない (leave no one behind) ことを誓っている。特徴としては、以下の 5 つ。

⁵ 2000 年 9 月、ニューヨークの国連本部で開催された国連ミレニアム・サミットに参加した 147 の国家元首を含む 189 の国連加盟国代表が、21 世紀の国際社会の目標として、より安全で豊かな世界作りへの協力を約束する「国連ミレニアム宣言」を採択した。この宣言と 1990 年代に開催された主要な国際会議やサミットでの開発目標をまとめたものが「ミレニアム開発目標」である。

- ・ 普遍性……先進国を含め、全ての国が行動
- ・ 包摂性……人間の安全保障の理念を反映し「誰一人取り残さない」
- ・ 参画型……全てのステークホルダーが役割を
- ・ 統合性……社会・経済・環境に統合的に取り組む
- ・ 透明性……定期的にフォローアップ

日本としても SDGs 達成のために積極的に取り組んでいる。2016 年 12 月には「SDGs 実施指針」を策定し、2019 年に改訂された。そしてこの「SDGs 実施指針」の中で、8 つの優先課題が掲げられた。その中の 1 つに、「あらゆる人々の活躍の推進」が掲げられている。そして、この「あらゆる人々の活躍の推進」には、「女性の活躍推進」「ダイバーシティ・バリアフリー」の推進も含まれている。

また、この SDGs に基づいて CSR 活動を行っている企業も少なくない。たとえば、サンリオでは「HELLO KITTY CANNEL」と称して動画サイトに動画を掲載しているのだが、その動画の中で SDGs について紹介したり、SDGs の 17 個の目標を 1 つずつ歌にしたりしている。

それから、タカラトミーでも SDGs に基づいて CSR 計画を策定している。タカラトミーの取り組みに関しては後述の分析編で詳しく触れていくこととする。

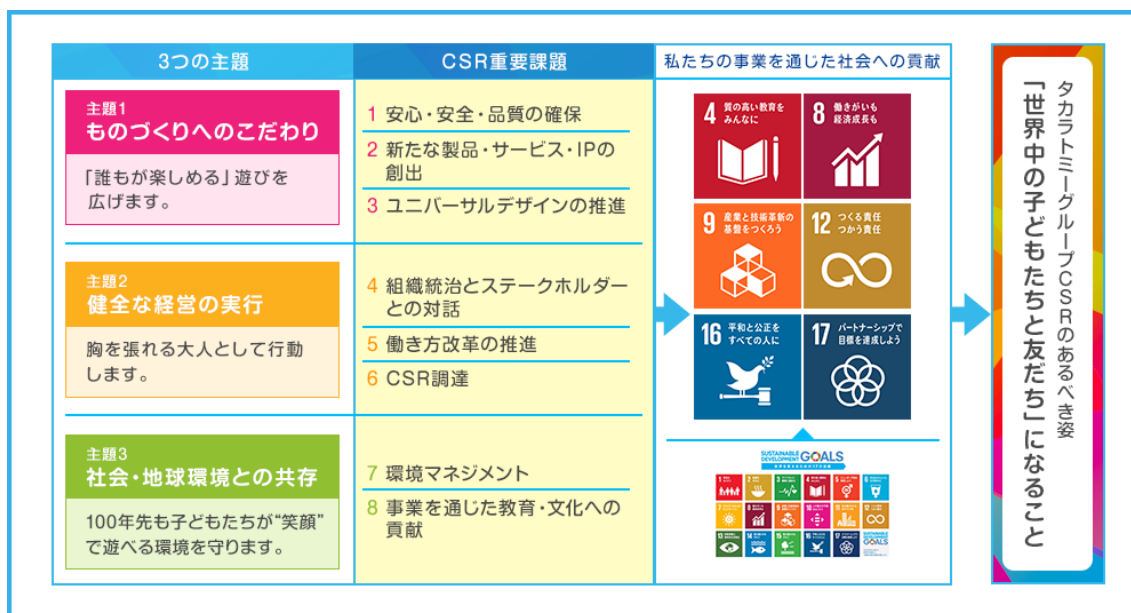
第2章 分析編

この章では、子供たちの多様性を受容する心を育てる「遊び」を提供している企業の事例を取り上げ、分析していく。今回取り上げる企業は、「タカラトミー」、

第1節 タカラトミー

タカラトミーは1953年1月17日に設立された、玩具・雑貨・カードゲーム・乳幼児関連商品等の企画、製造および販売を事業としている企業である。

タカラトミーは創業100周年となる2024年や、さらにその先の社会を見据えて、CSRのあるべき姿として「世界の子供たちと友だちになる」と、その実現のためのアプローチをまとめた“タカラトミーグループのCSRの骨子”を制定した。タカラトミーは、事業活動を通じて社会に貢献していく上での考え方を、第1章第3節で紹介した「持続可能な開発目標（SDGs）」を参考にして整理している。



(タカラトミーホームページより画像抜粋)

そして、タカラトミーのCSRの3つの主題の一つ、「ものづくりへのこだわり」に関して、タカラトミーの“あるべき姿”へのアプローチとして、『「誰もが楽しめる」遊びをひろげます』と宣言している。そして、こう続けられている。

文化や性差、障害の有無、ライフスタイルや価値観の違い。世界は多様性に満ちています。私たちは、多様性に配慮したおもちゃ、安全で安心なおもちゃを提供し、世界中の子供たちが楽しむことができる遊びをひろげることで、子供たちの成長をお手伝いします。

そして、この言葉の通り、タカラトミーでは「おもちゃでひろげる心のバリアフリー」ということで、障害のあるなしにかかわらず、誰でも一緒に遊べる「共遊玩具」の開発を30年にわたって継続し、社会や子供たちに向けて広く周知活動を行ってきた。その長年の活動が評価され、国際ユニヴァーサルデザイン協議会（IAUD）⁶の「IAUD アワード2017」の事業戦略部門において金賞を受賞した。

「共遊玩具」とは、「目または耳の不自由な友だちとも楽しく遊べるおもちゃで、一般市場向けにつくられ販売されているもの」をいう。共遊玩具は一般の玩具売り場で販売されるため、認識しやすいように、可能な限りパッケージに認定マークを表示することになっている。「盲導犬マーク」と「うさぎマーク」である。「盲導犬マーク」は目の不自由な子供も一緒に楽しめる玩具に表示するマーク、「うさぎマーク」は耳の不自由な子供も一緒に楽しめる玩具に表示するマークである。



(画像左：盲導犬マーク 画像右：うさぎマーク タカラトミー公式ホームページより抜粋)

毎年タカラトミーグループでは、約100種類の商品が共遊玩具の認定を受けている。タカラトミーグループは、他の同種の企業と比較してもこの共遊玩具の開発に非常に力を入れているという印象を受けた。

例えば、株式会社バンダイ⁷でも共遊玩具の開発は行われている。しかし、それは玩具のユニヴァーサルデザインのカテゴリの一つとして扱われ、タカラトミーほど共遊玩具に重点を置いていないように思われた。

⁶ 一般財団法人 国際ユニヴァーサルデザイン協議会（IAUD）は、「ユニヴァーサルデザイン（UD）の更なる普及と実現を通して、社会の健全な発展に貢献し、人類全体の福祉向上に寄与すること」を基本理念として活動している。IAUDはその一環として、民族、文化、慣習、国籍、性別、年齢、能力等の違いによって、生活に不便さを感じることなく、“一人でも多くの人が快適で暮らしやすい”UD社会の実現に向けて、特に顕著な活動の実践や提案を行っている団体・個人を表彰する「IAUD 国際デザイン賞」を実施している。

⁷ 1950年7月5日設立の、玩具や菓子・食品、生活用品などの開発・販売を行っている企業。

タカラトミーの共遊玩具の例としては、タカラトミーグループ公式の「いっしょにあそぼ。おもちゃカタログ」より、次のようなものがある。

まずは、「聞いて楽しめるおもちゃ」。目の不自由な子供たちとも一緒に遊べる玩具である。具体的には、

- ・楽しいメロディーや、心地よい音の出る楽器や玩具
- ・動作や状況を音声や振動で教えてくれる玩具
- ・会話やおしゃべりを楽しめる玩具

がこれにあたり、

○「ムニユムニユ ドレミファキヤット」

・触り心地の良い本体を上から軽く押すだけで、「ニャ～ニャ～」の音で曲遊びや音階遊びが楽しめる

- ・8種類揃えると本格的な鍵盤遊びも可能
- ・希望者には本体の底面に貼れる点字シールを配布



(「ムニユムニユ ドレミファキヤット」：タカラトミー公式ホームページより画像引用)

○TOMIKA 4D シリーズ

・車の形状を触って楽しめるだけでなく、動きによって変化する実車の音と振動で車の臨場感を味わえる

- ・操作は車を押すだけでシンプルであるため簡単に遊べる



(TOMIKA 4D シリーズ：タカラトミー公式ホームページより画像引用)

などがつくられている。

次に、「触って楽しめるおもちゃ」。これは前述の「聞いて楽しめるおもちゃ」同様、目の不自由な子供たちとも一緒に遊べる玩具だ。

- ・実在の動物・車などのリアルなミニチュア
- ・変形する過程を触って楽しめるキャラクター玩具
- ・触って確認しながらたのしめるゲーム
- ・ごっこ遊びを盛り上げるおもちゃ

がこれにあたり、分かりやすい例を挙げると、「黒ひげ危機一発⁸」が「触って楽しめるおもちゃ」の一つである。剣の形や差し込む場所は触っても分かりやすく、ゲームの結果は人形の飛び出し音でも分かるからだ。

三つ目に、「見て楽しめるおもちゃ」。耳の不自由な子供たちとも一緒に楽しめる玩具だ。

- ・光や振動など、音に代わって動きで楽しめるゲーム
- ・絵や文字、アイコン表示を使って進行状況を目で見て確認出来る玩具
- ・絵や文字などのコミュニケーションを楽しめる玩具
- ・音や声に反応して動く玩具

がこれにあたる。

例を挙げると、「アプリでうごく！おえかきせんせい」という玩具がこの玩具の一つだ。

- ・手を汚さずに絵や文字を何度も描いたり、消したり出来る
- ・スマートフォン用のアプリを使えば、描いたイラストに色を塗って動かしたりすることも可能

というのがこの玩具の特徴だ。



(アプリでうごく！おえかきせんせい：タカラトミー公式ホームページより画像抜粋)

四つ目に、「個性に合わせて遊べるおもちゃ」。コミュニケーションや物事の理解が難しい子供にもおすすめの玩具だ。自閉症や発達障害の子供たちがこれに当てはまるだろう。

- ・自分のペースで遊べ、操作が分かりやすく、遊びの「はじめ」と「おわり」が明確な玩具

⁸ 黒ひげの人形をセットした樽の穴に順番に剣を差し込み、仕掛けを発動させて人形を樽の外に飛び出させた人が負けのゲーム。

- ・繰り返し何度も音・動き（光）を見ながら楽しめる玩具
 - ・自らが能動的に行動し予測する力や認知力が確かめられる玩具
- がこの「個性に合わせて遊べるおもちゃ」である。「なみなみボール おしゃべりくるくるロケット トイ・ストーリー」という玩具がその一例である。この玩具は、
- ・「トイ・ストーリー⁹」のキャラクターボイスや楽しい効果音など、31種の音で楽しめる、何度でも繰り返し遊びたくなるボール落とし
 - ・「バズスイッチ」でボールを止めて、複数のボールを一気に落とすことも出来る
 - ・ボールがあちこちに転がり出してしまうないように、出口にはトレイが付いている
 - ・上下の触感の違いが楽しめる「なみなみボール」付き
- という特徴がある。この玩具は、耳の不自由な子供も一緒に遊べる玩具としても分類されている。



（「なみなみボール おしゃべりくるくるロケット トイ・ストーリー」：タカラトミー公式ホームページより画像抜粋）

そして最後に、「年齢を超えてあらゆる世代の方に楽しめるおもちゃ」。目や耳・発声力が弱い人や、手の力が弱い人でも一緒に楽しめる玩具だ。

- ・コミュニケーションが楽しめる家族のようなペットやロボット
- ・設定した時間に合わせておしゃべりが始まり、一日の自然なリズムが作れるパートナー
- ・環境に合わせて手間をかけずに楽しめる玩具

がこれに当てはまる。そして、その一例としては、「おはなししようね 夢の子ユメル」「おはなししようね 夢の子ネルル」がある。特徴としては、

- ・頭を撫でたり手を握ったりすると、季節や時間に合わせておしゃべりをしたり童話を歌ったりしてくれる抱き人形。
- ・設定した時刻に合わせて眠ったり目覚めたり、ユメル・ネルルが見た夢の話をしてくれたりする。

以上がタカラトミーで製造・販売している共遊玩具の一例である。

⁹ ディズニーのアニメーション映画作品。玩具たちの冒険を描いている。

これらの玩具に共通することは、仕組みが単純で遊ぶ時に友達と難しいルールの確認などが要らないという点である、と私は考えた。複雑なルールが存在すると、特に障害のある子供と障害のない子が共に遊ぶ上で大きな障壁となる。

だからこそ、「感覚的に遊べる玩具」の存在は、障害のあるなしに関わらず様々な子供たちが共に遊ぶための媒介となり、そして障害のある子供とない子供と一緒に遊ぶという体験は、子供たちの「多様性」への意識を育む上で大きな役割を果たすだろう。

第2節 キッズニア

第1章第1節でも少しだけ触れたが、KCJ GROUP 株式会社はこどもの職業・社会体験施設「キッズニア」の企画、運営、開発を行っている企業である。KCJ GROUP 株式会社は2004年9月27日に設立された。子供たちが様々な職業を体験出来るキッズニアは、その事業自体がCSV¹⁰としての特色が強い。それは、「KCJ GROUP は、日本の未来を拓く子ども達が、これからの実社会で生きる力を育むための学びの機会を提供し、真のエデュテインメントを目指します。」という企業理念にも表れている。

そして、KCJ GROUP 株式会社が運営するこのキッズニアが子供たちの「多様性」の受容を育むことが出来ると考えている理由。それは、子供達が「何でも自分の好きな職業を体験できる」という点だ。そこに男の子・女の子の区別はない。キッズニア・ジャパンのオフィシャルサイトのトップページでも、ユニフォームを着た子供たちの画像の中に、消防士の格好をした女の子や警察官の格好をした女の子がいる。



(キッズニア・ジャパン オフィシャルサイトより画像抜粋)

¹⁰ Creating Shared Value (共通価値の創造) の略称。企業が、社会ニーズや問題に取り組むことで社会的価値を創造し、その結果、経済的な価値も創造されることを意味する。2011年、アメリカの経営学者マイケル・ポーター教授が提唱した。

CSRもCSVも同じ、社会に対する責任や活動であるが、従来のCSRがコンプライアンス(法令遵守)や環境マネジメント、フィランソロピー(社会貢献的活動)など本業の周辺としての活動であったのに対し、CSVは、本業＝事業そのものでの戦略的展開が目指されている。CSVは、より事業的融合的な概念として、社会的価値の実現を通じて事業価値や競争力を確立する動きとなる。

また、キッザニア東京の公式ホームページのアクティビティ紹介でも、女の子が男の子と一緒に消防士の体験をしたり、飛行機のパイロットの体験をしたりなどしている画像が掲載されている。



(キッザニア東京公式ホームページより画像抜粋)

消防士やパイロットなどは、従来の日本では女性が就く職業とは見なされていなかった職業だ。平成30年4月1日現在でも、消防士全体に占める割合は約2.7%と未だ少ない。

だからこそ、そういった固定観念に関係なく自分の好きな職業を体験できるというキッザニアでの体験は、子供たちが職業に関するジェンダー的な偏見をもつことなく成長していく上で大きな役割を果たしてくれるはずである。

第3章 まとめと提言

ここまで、第1章と第2章で現在日本が抱えている、「多様性」に関する問題と、その解決に役立つと思われる、「遊び」に関わる子供向け産業の企業の取り組みについて説明してきた。この章では、問題解決のためにこれから子供向け産業がどのような取り組みをするべきか提言していく。

子供向け産業のCSRを調べていく中で気付いたのは、どの企業もLGBTに関するCSRには積極的ではない、ということだ。たとえば、サンリオでは先述の通りハローキティが「HELLO KITTY CANNEL」の動画の中でSDGsについて説明したりしたが、その他にも「Hello Dream」という、子供の夢を育む活動を行っていたりもした。株式会社オリエンタルランドでは、「子どもたちを育む取り組み」として「OLCグループ職場体験学習プログラム～We make Happiness～」というプログラムを実施している。バンダイでも、第2章第1節で述べたようなユニバーサルデザインの玩具の開発のほか、それを広めるためのワークショップの開催などを行っていたりもする。しかし、どの企業もLGBTの問題に関しては積極的に取り組んでいなかった。だが、第1章第3節で述べたように、LGBTは「多様性」に関する重大な問題の一つである。

では、今後企業はLGBTに関する問題解決のためにどのような取り組みをするべきだろうか。子ども向け産業が行っているCSRを調べていく中でもう一つ気付いたことがある。それは、人形のようないわゆる「女の子向け」の玩具の紹介では女の子が、乗り物の玩具のようないわゆる「男の子向け」の玩具の紹介では男の子が起用されているということだ。一見すると当たり前のようではあるが、お人形は女の子、乗り物の玩具は男の子が遊ぶもの、という考えが既にジェンダーに関するバイアスがかかっている。自らの性的嗜好の前に、どのような玩具で遊ぶのかというところで、既に選択肢が狭められている。だからこそ、子供たちが本当に自分の好きな玩具で遊べるようにすること——たとえば、従来の女の子向けの玩具のパッケージなどに女の子だけでなく男の子も一緒に遊んでいる画像を使ったり、その逆で従来の男の子向けの玩具のパッケージなどに男の子だけでなく女の子も一緒に遊んでいる画像を使ったりすることで、人形でも乗り物の玩具でも、何でも自分の好きなものを選んで良いのだという意識を子供に与えることが、LGBTといった性的指向の問題への受容にも繋がるのではないだろうか。

【おわりに】

本論文を書く際、私は「私らしさ」を大事にした論文を書きたいと思った。遊ぶことが好きで、玩具が好きで、子供の時にはアニメの魔法少女のステッキに憧れたのと同じくらいヒーローベルトにも憧れていた。周囲の女の子に比べて少しばかり男の子っぽさのある女の子だった。そんな私だからこそ、今回「遊び」や「多様性」をキーワードに演習論文を書くことにした。「多様性」の問題は根深く深刻だ。だが、これからの子供たちにとっては、自分が自分らしくあれるような時代であって欲しいと願わずにはいられない。

最後に、本論文を執筆するにあたり、様々なアドバイスをくださった高浦先生、及び高浦ゼミナールの皆さんに心より感謝申し上げます。

参考文献

- ・内閣府ホームページ 男女共同参画白書 令和元年度版

http://www.gender.go.jp/about_danjo/whitepaper/h30/gaiyou/html/honpen/b1_s03.html

- ・法務省人権擁護局ホームページ <http://www.moj.go.jp/JINKEN/LGBT/index.html>

- ・アウト・ジャパン 『同性パートナーシップ証明制度とは』

https://www.outjapan.co.jp/lgbtcolumn_news/out_proud/PartnershipOath.html

- ・文部科学省ホームページ 子供を取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼児教育の在り方について 平成16年10月29日 中間報告

https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/04102701/002.htm

- ・公共財団法人母子健康協会ホームページ

https://www.glico.co.jp/boshi/futaba/no78/con03_02.htm

- ・障害者総合研究所ホームページ <http://www.gp-sri.jp/report/detail031.html>

- ・宝塚大学看護学部教授 日高庸晴 『LGBT当事者の意識調査 ～いじめ問題と職場環境等の課題』 http://www.health-issue.jp/reach_online2016_report.pdf

- ・外務省ホームページ <https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/sdgs/about/index.html>

- ・国連開発計画（UNDP） 駐日代表事務所ホームページ

<https://www.jp.undp.org/content/tokyo/ja/home/sdg/mdgoverview/mdgs.html>

- ・YouTube 『HELLO KITTY CHANNEL』

https://www.youtube.com/channel/UCyof-1Ko_jy2sOtivvTpc4Q

- ・タカラトミー公式ホームページ <https://www.takaratomy.co.jp/>

- ・IAUD ホームページ <https://www.iaud.net/award/>

- ・バンダイ公式サイト <https://www.bandai.co.jp/>

- ・ディズニー公式ホームページ <https://www.disney.co.jp/studio/animation/0204.html>

- ・おしえて！アミタさん <https://www.amita-oshiete.jp/ga/entry/001467.php>

- ・キッズニア(KidZania)オフィシャルサイト <http://www.kidzania.jp/>

- ・キッズニア東京公式ホームページ <http://www.kidzania.jp/tokyo/>

- ・総務省消防庁ホームページ

https://www.fdma.go.jp/relocation/josei_shokuin/josei-shokuin001.html

- ・サンリオ公式ホームページ <https://www.sanrio.co.jp/corporate/csr/>

- ・株式会社オリエンタルランドホームページ

<http://www.olc.co.jp/ja/csr/contribute/community.html>