

幼児の遊びにおける意味生成とモノ、空間の関係機序

(中間報告)

北海道大学大学院教育学院 長 橋 聡

A Study of Mechanism of Connection Between Sense Making Object and Space in Infants' Play

Graduate School of Education, Hokkaido University NAGAHASHI, Satoshi

【キー・ワード】遊び, 意味生成, モノ, 空間

【Key Words】play, meaning, object, space

問題と目的

ごっこ遊びは、幼児期の遊びの中でも特に注目すべきもののひとつである。Vygotsky (1933) や Leonte'v (1944) は、ごっこ遊びに見られる、虚構場面の創造という側面に注目し、あるモノを現実の意味ではなく、遊び上の意味で扱うという、遊びに特有の活動の状態を指摘した。そのような視点から、遊びという活動は目の前の具体的な状況から抜け出した抽象的な思考形態を獲得する過程の重要な契機であるということを彼らは説いている。

その一方で、遊びはモノやことば、身体動作を用いることによって、意味を表現し、伝え合う活動である。たとえば、同じモノでも置かれる場所や一緒に置かれるモノとの関係によって違う意味を表すということは日常的に見られることである。また、意味を表現するものは必ずしも物体としての形を持つてはいない。道具や身体を用いた行為そのものもまた、自分の感情や思考の具体化、意味の表現である。

つまり、幼児の遊びは、意味の生成とそれらの表現という人間の活動の原初形態としての側面を持っていると考えられる。

本研究では、実際に観察された事例をもとにモノと行為、そしてそれらを意味づけると考えられる空間の配置や意味の関係に注目し、幼児のごっこ遊びに見られる意味生成の過程を分析する。また、ある遊びの中で作られた意味体系がどのように継承されたり変化したりするのかを分析することで、幼児の意味生成をよりリアルな形でとらえようと試みる。それによって、幼児期の遊びの発達の意義を、よりマクロな視点からとらえることが可能になると考えられる。

方法

観察の概要

本研究では、S市内の保育施設のH園をフィールドにして参与観察を行った。

データの収集に際しては、登園から設定保育の時間になるまでの自由遊び時間における園児の遊びを観察対象とし、デジタルビデオカメラによる録画とフィールドノーツの作成を行った。

なお、園児の名前、画像は個人が特定できないように選択、加工する。

分析対象とした遊び

約2年間の観察の中で、約200の遊びの事例が集まったが、本論文では主に9月から10月にかけてH園のホールで行われた「病院ごっこ」を分析に用いた。この遊びは、ある程度の期間継続して行われた遊びであり、意味体系の継承、変化を分析しようとする本研究に適していると考え分析対象とした。

「病院ごっこ」に関連すると見られる事例は、10回観察された(表1参照)。ただし、観察者が知らないうちに小道具が増えていることなどもあったことから、実際行われていた回数はいくつもあったと考えられる。

表1 観察された病院ごっこ

日付	場所	行為内容	他	グループ
9月1日	ままごとコーナー	診察		1
	ピアノ脇	薬を渡す		
9月12日	大型積み木置き場前	診察, 薬を渡す		1
	ピアノ脇	薬等を用意しただけ		
9月15日	ピアノ脇	診察, 薬を渡す		
9月22日	大型積み木置き場前	受付→診察→薬を渡す		2
9月28日	大型積み木置き場前	受付→診察→薬を渡す, 入院, レントゲン		
9月29日	大型積み木置き場前	受付→診察→薬を渡す, 入院, レントゲン		
10月2日	大型積み木置き場前	受付→診察→薬を渡す, 入院, レントゲン	おうちごっこと並立	3
10月4日	大型積み木置き場前	受付→診察→薬を渡す, 入院, レントゲン	おうちごっこと並立	
10月16日	大型積み木置き場前	診察, 薬を渡す	おうちごっこと並立	
10月25日	大型積み木置き場前	積み木で病院を作ろうとするが途中でやめる		—

結果

観察した病院ごっこ10事例を分析したところ、観察された期間と遊びの特徴から大きく三つのグループに分けることが出来た。各グループの遊びの様子から、どのようにして物語や空間設定といった意味的な秩序が現れてくるのかを考察していく。

1. 未分化な空間配置での遊び

観察された「病院ごっこ」10事例のうち、9月1日から9月15日の3事例では、診察を行う人と薬を渡す人などの役割分担や病院と薬屋さんといった区別はほとんど見られず、各人が思い思いに患者の診察を行ったり、薬を渡していくというものであった。役割の分担も特に見られず、病院にいる子ども全員が医者であり、薬屋であるという状態であった。病院の空間配置は、大型積み木を用いて簡単に外側に囲いを作った程度であった。また、保育者がやってきて何病院（何科）か聞いたりするが、子どもたちはそのような意図とは関係なく、近所の病院の名前を挙げたり、答えた内容とあまり関係なく遊びを続けていた。

このような、あまり役割分担や意味空間一少なくとも大人から見て一が細分化されていない遊びは、自由遊びでのごっこ遊びにおいてはよく見られる。舞台が家庭の場合は、「お父さん」「お母さん」「お兄ちゃん」といった役割分担が見られる。しかし、ここで見られた病院ごっこで子どもたちが演じているのは「お医者さん」である。ここで子どもたちが演じている「お医者さん」は、「お父さん」や「お母さん」のように、日常的に家庭での振る舞いの違いが体験されているような役と違って看護師や薬屋さんなど、医療従事者一般が混在していると考えられる。「病院」も、具体的な名前や区分（外科、内科など）は遊ぶ上では関係なく、診察をして薬を渡すという大掴みな意味での「病院」である。

2. 分割された空間配置での遊び

9月22日からの9月29日までの病院ごっこでも、患者の診察をする、薬を渡すという、個々の行為の内容自体はそう変わっていない。しかし、この時期からは、診察室、待合室といった風に病院の中を区切る様子が観察され始めた。また、遊びの流れも、受付を済まし、診察してもらい、薬をもらって帰るというような形をとり始めた。それに伴い、それぞれの子どもの医者であり薬屋でもあった状態から、受付をする人、患者さんを案内する人、診察する人といった分担も現れてきた。このように、空間の分割が行為展開を分割するきっかけになっていると考えられる。

この空間の分割の最初のきっかけは、9月22日に観察された保育者の発話であったが、実際に「病院」の中を区切ったり、モノを用意し配置して空間を具体化し、役割を分担していったのは子どもたち自身である。

このようなことから、保育者の発話をきっかけとしながら、子どもたち自身がモノの配置や空間の分割や意味づけを行い、それに伴って役割なども作られていったと考えられる。

現段階のまとめと今後の計画

現段階のまとめとしては、モノの配置や、空間を意味づけたり区切ったりすることが、遊びにおける流れのあるストーリーの展開や役割といったものの発生と関連していることが示唆された。しかし、その関連の中身についてはまだ分析の途上である。

今後の計画として以下の三点を考えている。一点目は、今回は分析しきれなかった10月2日以降の事例の分析も組み込み、それ以前の事例との関係を明らかにすることである。二点目は、個々の事

例において意味が生成され遊びが作られていく過程の様子を、より詳細に記述、分析していくことである。特に空間の問題については、秋田ら（2001）や仙田（1992）、榎沢（2004）といった先行研究があるので、それらとの共通点や相違点も明確にしていきたい。三点目は、事例全体を通して意味体系がどのように継承され変化していくのかということをも明らかにすることである。

以上の要件を満たすことによって、単に「関連している」というだけではなく、その関連のメカニズムに関する考察を行うことができると考えられる。

文 献

- 秋田喜代美・増田時枝 2001 ごっこコーナーにおける「役」の生成・成立の発達過程 東京大学大学院教育学研究科紀要 41, 349-364
- 榎沢良彦 2004 生きられる保育空間—子どもと保育者の空間体験の解明— 学文社
- 仙田満 1992 子どもと遊び—環境建築家の眼— 岩浪新書
- ヴィゴツキー・レオンチェフ・エリコニン他 神谷栄司（訳）1989 ごっこ遊びの世界—虚構場面の創造と乳幼児の発達 法政出版
- （Vygotsky.L.S 1933 Leontev.A.N 1944 ）