

集団ふり遊びの創造的即興的側面について

On the Creative and Improvisational Social Pretend Play

菅野 幸 宏*

Yukihiro KANNO*

論文要旨

集団によるふり遊び・ごっこ遊びの社会的発達面における意義を検討するため、家庭において観察した4歳児3名の遊びを分析した。観察された遊びは一見して再現的模倣的であったが、実は創造的即興的な性格も十分盛り込まれたものであった。これまで、遊びの創造的即興的側面は見逃されてきており、したがってその発達の意義の検討も乏しい。そのため、創造的即興的遊びの社会的発達に関わる意義としては、会話における即興技能の促進が考えられるものの、その詳細は今後を待たなければならない。

キーワード：幼児，集団ふり遊び，創造的即興的遊び，発達の意義

問 題

ふり遊びやごっこ遊び (pretend play; make-believe play) は、さまざまな遊びに溢れている幼稚園・保育園においても季節を問わず頻出する馴染み深い遊びであり、特にままごと、乗物ごっこ、お店ごっこ、学校ごっこ、郵便ごっこといった主題でよく出現する。こうした遊びは、1歳頃に発生し幼児期を通じて大きな役割を果たす象徴機能を基礎としている。例えば、コップで水を飲むふりをするときのその動作は水を飲む行為を意味する象徴として働いているわけである。もちろん、そうした動作をせず、「水を飲んだ」と述べるだけで済ませることもできる。要するに、こうした遊びは、内的なイメージが動作や言葉を使って表現される遊びである。それは、楽しく喜びに満ちていて、それ故子どもは意欲的に関わり、また全力を発揮しやすく、したがって幼児期にふさわしい形態の学習活動として幼児の発達における意義は多大である。実際、関連する発達心理学的諸研究の論評を通じてそうした遊びの発達の意義について検討した菅野 (1997)³⁾によると、その有意義性は認知的、人格的、社会的発達全ての面で認められた。以下では特に社会的発達面での意義に焦点を置き、引き続き考察していくことにする。なお、以下単に遊びと呼ぶときはふり遊び・ごっこ

遊びを意味するものとする。

菅野 (1997) は、「子どもが遊びエピソードを基礎づけるルールに焦点を合わせることを促進し、一定のルールがあらゆる社会的相互作用を基礎づけることに気づかせるという点で社会的発達への恩恵が期待される」と述べた。これは、例えば病院ごっこで医師の役を演じる子どもは医師として期待されている振るまい方を知り、これに応える必要があり、したがって、期待される振る舞い方という暗黙のルールを意識する機会が生じ、そこからあらゆる社会的相互作用にはルール (会話では番を交替する等) があることに気づくようになる効果を述べたものである。そして、これは幼児の遊びが、遊戯的役割に内在する暗黙のルールに従って進行する側面、より一般的には、～ごっことはこういうものだという知識に従って進行する側面を伝えている。

上述の知識は、診察とは誰が誰にいつ、どこで、どうすること、などといったスクリプト (script) の形態をとると考えられているが、たしかにスクリプトに従ったような進行を示す模倣的再現的な遊びは存在する。例えば、家庭の親やテレビ番組の主人公の言動をそっくり再現したと思われる遊びは珍しくない。しかし、中には大変新奇な進行を示す創造的で即興的な遊びもあることを見逃してはならないであろう。こうした遊びはスクリプ

*弘前大学教育学部幼児教育学科教室

Department of Preschool Education, Faculty of Education, Hirosaki University

トのような遊び全体を通じて持続する固定的な枠組に従って進行するとは考えられない。即ち、スクリプトの概念ではとらえきれない遊びがあると思われるが、こうした遊びの発達の意義に関する検討は乏しいようである。

本論は、集団によるイメージ表現活動としての遊びが持つ創造的で即興的な過程を具体的な観察例を通して考察し、遊びの発達の意義を新たな視点から再考しようとするものである。

方 法

集団の遊びの創造性・即興性について考察するため家庭で観察された4歳児3名集団の遊びを取り上げることとした。

対象児：4歳3ヶ月男児T、4歳5ヶ月男児S、4歳11ヶ月男児Yの3名が観察対象である。3名は同じ幼稚園に通っているが、SとTは年中組、Yは年長組に所属している。

手続き：Sの自宅を訪れたTとYを12畳程度の広さがある2Fの洋間に通し、そこでの自由な活動をビデオカメラで撮影した。ビデオカメラはあらかじめ部屋に設置してあり、撮影するときはこれを録画状態にするだけである。撮影者は部屋に残らず、ビデオテープを交換するとき以外は入室しなかった。

時期と場所：今回取り上げる遊びは、1988年1月20日の午後A県H市Y地区にあるSの自宅にて観察（撮影）されたものである。

結 果

結果の分析は、観察（VTR録画）によって収集した音声・映像資料を文字資料に転記（テキスト化）し、これを要約した上で解釈するという手順で行われた。

転記は、幼児らが入室した直後から退室の時点までを行動描写したものであり、時間的には24分間の記録である。分析の中心は言語行動であるが、非言語的行動も解釈上不可欠であるから、どちらの行動も記録に含めてある。なお、記述のうち括弧内のものは非言語的行動や行動の説明を示し、括弧が付かないものは言語行動である。また、行動の記述欄の左端にある▽は行動の主体を示す。

要約と解釈は、幼児らが興味を向けた対象あるいは話題を単位（興味単位；付いている番号は出

現順）として行うこととした。

1 活動過程の概観

まず、はじめに遊びの全体的な流れを把握しておきたい。遊びの主題、エピソードの開始と終結、遊びへの加入と離脱などを考慮していくつかの興味単位をセクションとして括ることにした。今回の遊びは、以下のような9セクションの過程として把握される。遊びの流れから見たそれぞれのセクションの特徴は以下の通りである。

§ 1 (01~06)：これは、Yを中心として室内にある玩具を探索したセクションである。Yは玩具を取ってはSに尋ね、自分の好きな遊びができるかどうかを考える様子である。SはYに応答し、TはYとSのやりとりを側で眺めながら時々手や口を出す。どのような遊びをしたいかといった発言は生じているが、遊びのテーマはまだ決まらず、散発的なふり行為も出現していない。

§ 2 (07~10)：これは、玩具の配分をめぐる交渉と演技的表現が出現したセクションである。初めは、SとTが玩具（レーザーマグナム、モーターマスター、ターボランジャー；テレビ番組に登場する武器や乗物）の所有をめぐる交渉し、Yはターボランジャーとその内蔵小型機を使って演技的表現を示すという状態であったが、後にはSとTにもレーザーマグナム、ロボットを使っての演技的表現が見られるようになり、3名全員が演技的表現をするようになった。遊びはこのセクションで始まったと言えよう。

§ 3 (11~14)：これは、玩具についての情報交換が行われたセクションである。演技的表現は陰を潜め、会話は玩具を手に入れた経路やどのような玩具を所有しているかといった現実的な話題で進行した。セクションの最後にレーザーマグナムの仕組みに関する会話があって、TとYはそれを所有したい気持ちが高まる。

§ 4 (15~16)：これは、玩具配分と遊びの枠組づくりが見られたセクションである。TやYがレーザーマグナムやターボランジャーを所有しようとするSが拒否したり、自分の物だと主張したりするが、結局、Tがレーザーマグナム、Sがターボランジャー、Yが残っていたロボットを取ることになったが、SとTはこのロボットが（水中の基地で）ギャラクシーロボになったというような枠組づくりをする。散発的にTの演技的表現が見られた。

§ 5 (17~18) :前半は、「ロボ」という語の後に様々な語を結合させてみて、そこに生じたイメージの面白さを3人で楽しんだ言葉遊びのセクションである。言葉遊びの発端は、前のセクションの最後でYがSの「ギャラクチーロボ」という幼児音の入った発音を訂正したことにある。セクションの後半では何か玩具を見つけ、これを遊びに使うかどうかの話をしている。

§ 6 (19~20) :これは、レーザーマグナムを使って王様(前半)や敵(後半)を撃つエピソードが展開されたセクションである。TとYによる演技的表現と枠組づくりが中心であり、Sはそれに関心を示しながら眺めている。セクションの最後に、Yは赤い服を着ているから、血が出ていて、死んでるといようなTのアイデアが出される。そして、この服の色への着目が次のマスクマンのエピソードを生み出すことになったようである。

§ 7 (21~22) :前半は、マスクマンというテーマが現れ、配役の交渉が行われたセクションである。ターボランジャーはマスクマンというテレビ番組の主人公が使用するものなので、すでにマスクマンごっこをしやすい状況ではあったが、直接

的にはSが自分の服の色が黒だから自分は黒マスクだと主張するところから始まる。YとTも自分の役割を決め、武器の配分も始めたが、途中で女性役がいなことに気づき、行き詰まる。後半は、代わりに何ごっこをするかなどの話し合いになった。

§ 8 (23) :これは、王様のエピソードが発生したセクションである。このエピソードは一度19で現れているが、いったん姿を消し、時を得て再浮上したものと解される。

§ 9 (24~27) :これは、それぞれの配役を確認する話し合いから、再びマスクマンごっこへの関心が高まり、本格的な遊びの枠組づくりと演技的表現が現れたセクションである。

2 活動過程の「テキスト、要約、解釈」

全てのセクションについてテキストを記載すると長大になりすぎるので、本論では「マスクマンごっこ」の発生と運用に焦点を置くことにして、これに関連の薄いセクションはテキスト、要約、解釈を省略することにした。すなわち、§ 1~§ 6並びに§ 8が除外された。

◆ § 7 マスクマンごっこの提案

S T Y 21<マスクマンの配役交渉>

- ▽ : ①あつ、わー (方言;私) 黒マスク (右奥から走ってくる) ! ②だって黒だもん (左画面外)
- ▽ : ③おめっきゃこれだよ (左画面外; 玩具配分か)
- ▽ : ④わ、レッドマスター!
- ▽ : ⑤あ、お前だっきゃタケル (番組の登場人物) がー? (T「うふふふ」) ⑥あ、タケルだっきゃ赤い背広着てるっきゃ
- ▽ : ⑦うん
- ▽ : ⑧だから、Yさタケルだ、うん? ⑨あ、お前センパイ (番組の登場人物)、あ、あー、お前は、お前は
- ▽ : ⑩うん
- ▽ : ⑪わ黒マスクだから、お前は黄色マスク
- ▽ : ⑫えっ、ちがうよー
- ▽ : ⑬だって黄色だもーん
- ▽ : ⑭こっちこっち、いいべ? (玩具配分か)
- ▽ : ⑮んじゃ、これはブルーマスクにやる ⑯あ、お前はキノコマスク (Tの笑い) ⑰お前はマッタケマン、あ、お前はマッタケマン (Tの笑い)
- ▽ : ⑱いいよ ⑲おれ、この黒のだ、かわり、いいべ? (Yが何か探しに立つ)
- ▽ : ⑳あ、んじゃあ、お前×× (Tが左へ走る)
- ▽ : (1)黒マスクでなくて、黒マスクとかブルー、マスクマン全部(2)(Sへきて)黒マスクじゃなくて、ブラックマスクと・・ブラックマスクとレッドマスクとブルーマスクとピンクマスクとイエローマスクだよ

- ▽ : (3)だから、あつ、女2人いないとだめだー！(4)だってイエローマスクとピンクマスク
 ▽ : (5)んだー
 ▽ : (6)あー、まずい、マスクマンごっこしれない(できない)(7)だあああー（中央奥にいき寝ころがる）
 ▽ : (8)んだー

■要約：前のセクションではTがYの服の色が赤いことを挙げ、Yは死んでいるとか血が出ているというイメージを表した。このセクションは、自分の服の色が黒いSが黒マスクになることを主張し、Yがレッドマスターになることを主張することから始まる。それぞれの着衣の色に合致した色のマスクマンが主張された。次に、着衣が黄色の縞であることからSはTを黄色マスクとすることを提案するが、Tの反対に会い、代わりにブルーマスクを提案する。その後、SがTをキノコマスク、マツタケマンにする提案を示すが、これは真剣に提案したようには見えない。Tはブルーマスクになることを了承し、代わりに何かを自分のものにすることを求める。その後Yが黒マスクの

ような名称でなく、英語名にすることを求めると、Sはイエローマスクとピンクマスクが女性役なのでマスクマンごっこができないことに気がつき、嘆く。これにTの同意があった。

■解釈：これは誰がどの色のマスクマンになるか（5色ある）を交渉しているセッションである。SのブラックマスクとYのレッドマスクは着衣の色からすんなりと決まったが、Tの場合は着衣が黄色の縞なので問題があった。イエローマスクは女性役なのである。これはTには受け入れ難い。結局残る男性役のブルーマスクに落ち着いたが、今度はSが女性役の2人が欠けていることを気にしだした。すべてのマスクマンが揃わないからマスクマンごっこができないと嘆く。

◆§9 マスクマンごっこの展開

S T Y 24<マスクマンの武器配分>

- ▽ : ①ひーくおめーど（意味不明）、やっぱしさあ②おめ、何マスクだっけ？
 ▽ : ③ブルー
 ▽ : ④わー黒、わー黒マスク、わー黒マスク
 ▽ : ⑤うそこに、んと、ブルーマスクさー（T「うん」）これ（円筒ブロック）が武器の代わり
 ▽ : ⑥えー？
 ▽ : ⑦これ強えーよ⑧爆弾、爆弾にすれば、投げただけでもう1回使えるもの
 ▽ : ⑨あつ
 ▽ : ⑩あつ、爆弾2つある（コロンという音）
 ▽ : ⑪なんで、わ、わだいな⑫レッドじゃ2つ持ってるもん
 ▽ : ⑬あつ、わの分、黒マスクの分ないぜ、わの分！
 ▽ : ⑭お前はターボランジャー⑮ターボランジャーっきゃ1番強いべ
 ▽ : ⑯ターボランジャーも強い（座ってそれをいじる）

■要約：YがTにブルーマスク役かどうかを確認する発話があると、Sも自分を黒マスクと述べ立てる（①～④）。すると、Yはブルーマスクの武器の代わりとして円筒ブロックを提案する。これにSは疑問を示したが、Yは爆弾にすれば強いと説明する（⑤～⑦）。そのとき、爆弾が2つあることにT、Sが気づくと、Yはレッドマスクは2つ持っているから自分のものだと言主張する（⑧～⑩）。すると、Sが自分の分がないと述べ立てるので、YはSにターボランジャーを配分し、これが一番

強いと説明する（⑫～⑮）。Sはこれに納得した様子でターボランジャーをいじりだす（⑯）。

■解釈：YのTに対する発話からマスクマンへの関心が高まる。それぞれが自分の役を確認し、武器の配分が行われた。YとTには円筒ブロック、Sにはターボランジャー（戦闘用乗物）が割り当てられた。円筒ブロックは爆弾にすると何回も使える強い武器、ターボランジャーは一番強い武器ということで合意が得られたようである。

STY 25<爆弾の爆発>

- ▽ : ① (左画面外) あわっ, でてきたぞう
- ▽ : ②爆弾!
- ▽ : ③こういうときに, がちゃ!
- ▽ : ④忍法・・あ, これやっぱりうそこの手真剣にしよう (右へ行き戻る)
- ▽ : ⑤がっがっがっ, ははーい
- ▽ : ⑥ (手前で) 刀ちょうだい⑦ (小声で) 欲しいんだよな, これ, 刀
- ▽ : ⑧これの方が強えーんだ (ブロックとボーリングのピンを出した様子) ⑨ 何回も使えるし
- ▽ : ⑩あっこれ爆弾 (ブロックとピンをとり左へ)
- ▽ : ⑪悪いやつが全部死ぬまで使えるんだ, この爆弾きゃー (Tのを指す)
- ▽ : ⑫これ仲間だ, 仲間に爆弾つか×× (中央Sの後ろにピンを落とす)
- ▽ : ⑬これ, ハガー?⑭これは 1回しか使えないバッカーン
- ▽ : ⑮早く逃げないと爆発するぞ! (Yと奥へ走る) ⑯1, 2, 3, 4, 5 (ふふ; 籠の後ろで) 6, 7, 8, 9, 10⑰ぶかーん! ⑱15もある, 15 ⑲よし, 手真剣, しゅるしゅる (SはTを見て微笑むだけ; 窓の方へ走る) ⑳忍法, ぼん(1)S, こっちで待っててごらん (と籠の後ろへいく; Sは反応しない)

■概要: まず, 何か武器になるようなものが出てきた発話がある(①~③)。Tは円筒ブロックを手裏剣とし, さらに刀(レーザーマグナムの剣であろう)を欲しがすが, Yが何度も使えるより強い武器としてブロックとボーリングのピンを渡すと, Tはそれを持って左方へ行く(④~⑪)。Tは爆弾を仲間に使うことを思いついたようで, Sの背後に爆弾を置き, Yと共に奥に逃げて, 爆発させたふりをする(⑫~⑰)。その後Tはたたかいの描写を続けるが, これは手裏剣を持った忍者として振る舞う(⑱~⑳)。Sはすっかりターボランジャーに集中している。

■解釈: 最初, 新たな武器を発見したようで, これを悪いやつが死ぬまで何度も使える強力な爆弾と規定すると, Tはこれを座り込んでいるSの背後で爆発させることを思いつき, Yと共に実行した。Sはターボランジャーをいじることに集中しているので特に反応はなく, 実質TとYの二人による劇的描写が行われたと言えよう。

仲間に爆弾を仕掛けて吹き飛ばしてしまうというようなアイデアは新奇性があると思われる。恐らくテレビ番組の内容を再現したものではないであろう。むしろ, 今回の活動の初期の頃にあったエピソード(レーザーマグナムを仲間に向けて発射した)と関連がありそうである。一度忘れられたアイデアが別の機会に再浮上する例は珍しくない。§8の王様のエピソードもそうである。いずれにしても, 一見テレビで見たことのある内容を単に再現しているように見えても, 実は, 新奇な内容が盛り込まれていることが分かる。

なお, Tは自分をマスクマンではなく忍者とするような行動を示している。マスクマンとしての役割は否定していないが, 忍者としての役割も捨てきれない。このような役割の引き受け方は規則の不徹底を示すとも言えるが, 遊びの自由さを示すとも言える。また, 遊びの創造的即興的な一面を示すものでもあろう。

STY 26<巨大くるまのたたかい>前半

- ▽ : ① (この間 籠からクレーン車をだして置き) あの悪いやつだー ②巨大, 巨大, 巨大, 巨大くるまがやってきた③巨大くるまがやってきた④マスクマンたちを壊しに, マスクマンたちを倒しに⑤巨大くるまがやってきた⑥(クレーン車に射撃。ピロロロ音)死ね! (TとSが見ており, Tが近づく)
- ▽ : ⑦ターボランジャー発進!
- ▽ : ⑧うーん, あら, がしゃーん
- ▽ : ⑨おー, おれが隊長だ (Yに向き, ブロックを2つ持って構えをとる) ⑩爆弾, ほう, きいー, ぶがーん (Sは左外へ)
- ▽ : ⑪おれ, ムラオカ隊, ムラオカ隊長だよ⑫レッドだ, レッド (ピロロロ音) (Tは左外へ)
- ▽ : ⑬えっ, 長官が 1番隊長?⑭あ, やっぱりおれ長官

- ▽ : ⑮あー、長官××? ⑯お前ブルーマスクだっきゃ
 ▽ : ⑰があー (クレーン車を持ってきてターボランジャーに襲いかからせる)
 ▽ : ⑱あ、お前レッドマスクだから、ほら (Yにマスクを1つ渡し、クレーン車を払いのける)
 ▽ : ⑲おら、ブルーだから、ブルー⑳おまえはブラックマスク
 ▽ : (1)ほら (Tに何か渡したよう)
 ▽ : (2)じゃ、これ、わーきゃ乗った(3)かしーん、乗っちゃった (マスクに乗ったようす; 右へ走る)
 (4)いなくなった、うそこに(5) (中央で) マスクを飛ばせる、ぶー
 ▽ : (6)ターボランジャー発進 (と持ち上げる) !
 ▽ : (7)巨大ロボめ、死ぬ! (8)ぶー、びびびび (クレーン車とマスクを持ち、たたかわせる)
 ▽ : (9)びーびー (Tの笑い; Yが見るが、たたかいに戻る) (10)××よし(11)マスクータンク××、
 ちーかちやちー
 ▽ : (12)よし、爆発だ!
 ▽ : (13)ターボランジャー発進! (大きな声になる)
 ▽ : (14) (ピンを拾って) これ
 ▽ : (15)ターボランジャー発進! (持ち上げる)
 ▽ : (16)10秒でこれは爆発するんだぞー (Yの後ろにブロック、ピンをおく) (17) (ニヤリ; Yに) 早く逃
 げないとだめだ (Sはターボランジャーを持って奥へ)
 ▽ : (18)でもここに持ってきたのはこれ (マスクのよう) なんだ (奥へ)
 ▽ : (19) (SとYも共に) 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, ぶかーん!

STY 26<巨大くるまのたたかい>後半

- ▽ : ①わっわっ、あそこにハガーだ②逃げろ③あそこにハガーがあるぞ、あそこに (奥へ後ずさる; S,
 Tもついていく)
 ▽ : ④レッドマスク、レッドマスク、これ (ターボランジャー) に乗って下さい
 ▽ : ⑤さっきのどんどん (爆弾の所でピン等拾い集める; SとYもくる; Sはターボランジャーを両手
 に持ち、上下させる)
 ▽ : ⑥わーが、わーひとりが出た (ターボランジャーから出たの意; 右へ; S, Tもつづく)
 ▽ : ⑦はい、お前がこ、こっちだ (Yにピンをとらせる)
 ▽ : ⑧なんだかこれ、ゴーグルファイブの、あのぐーんて入って行って、がーんてなるやつみたい、ゴ
 ーグルファイブの (上を向く動作等; 右画面外へ行き、戻る)
 ▽ : ⑨ (クレーン車を指し) であ、ま、まだ死んでない (ピンを置き、奥へ走る)
 ▽ : ⑩ (この間) あっ、よし、ミサイルいっぱい開けるのだ (押し入れへ行く) ⑪ぎー (開ける)
 ▽ : ⑫あっ、なんだ、あれ (何か探す様子)
 ▽ : ⑬ (奥から戻りTに) 10秒になったから、この爆弾爆発したんだ
 ▽ : ⑭うん (このときSが押し入れを閉める)
 ▽ : ⑮わー、ハガーが流れてきた⑯逃げろ⑰わーわーわー、ハガーだ⑱逃げろ、ハガーだ (全員奥へ行
 く) ⑲ハガーだ、逃げろ (ドアを開けて出ていき、声が遠ざかる; 階下に降りたよう)

■要約: <前半>前セクションの最後でYとTは籠の後ろに行ったが、その時Yがクレーン車を発見し、これを「あの悪いやつ」、「巨大くるま」と呼び、マスクマンを倒しにやってきましたとして、レーザーマグナムを発射する(①~⑥)。これを見たSはターボランジャーを発進させ、Tは自分を「隊長」と呼び、爆弾を投げる(⑦~⑩)。Tの「隊長」宣言を聞いたYは自分がレッドマスクだ

から「隊長」だと主張する(⑪~⑬)。そこでTは自分を「長官」だとするが、これはSからTはブルーマスクだとのクレームがついた(⑭~⑯)。

Yがクレーン車を持ち、ターボランジャーに襲いかかると、SはYがレッドマスクなのでターボランジャーに内蔵されている小型機(マスクー)を渡す。Tもブルーマスクだからと小型機を要求したのでSはそれらしきものを渡す(⑰~(1))。Y

は小型機に乗り、ターボランジャーからいなくなったとし、小型機を飛ばせ、巨大ロボ（くるま）を攻撃するが、Tがピン（爆弾）を拾い、これを巨大ロボの側に置く（この間Sは何度かターボランジャー発進！と叫び、それを持ち上げた）(②～⑥)。10秒で爆発する、早く逃げろというTの発話があり、Y（小型機が巨大ロボを引き寄せた旨述べて）とS（ターボランジャーを持って）も籠の後ろに逃げ、全員で爆発させる（⑦～⑩）。

<後半>その後すぐにYが「ハガー」があるから逃げろと叫ぶと、Sがターボランジャーに乗るように言い、一緒にTの方へ行くとTはピンを集めている(①～⑤)。この後Yは自分一人がターボランジャーから出たことにし、右へ行くと、Tにピンを渡され、渡されたものがゴークルファイブの何かに似てるという話をする（⑥～⑧）。

Yが巨大ロボがまだ死んでいないとして、ピンを置いて、奥へ行くと、Sはミサイルを出そうと押入の中を探す(⑨～⑫)。YとTは爆弾が爆発したことにし、ハガーが流れてくるからと全員逃げだし、部屋を出る（階下へ）(⑬～⑭）。

■解 釈：マスクマンと悪いやつとのたたかいは、Tの爆弾エピソードの中でYが籠の後ろに行き、そこでクレーン車を見つけたことから始まった。これについては2通りの見方ができよう：

第一は、マスクマンの番組には敵が現れてたたかうというスクリプトがあり、それは子どもたちも熟知しているから、Yがそこで何を見つけようと、敵を設定し、マスクマンとのたたかいは行われたのであろう、という見方である。第二は、Yによるクレーン車の発見という偶然があったからこそ、悪いやつとマスクマンのたたかいというエピソードが生じたのであり、それがなければ結局このエピソードは発生しなかったかも知れない、という見方である。

これらは相互に排斥するものではないであろう。マスクマンのスクリプトを持たなければこのエピソードは起こらなかったであろうが、それが事前に決まっている訳でもないのである。実際にどのようなエピソードになるかについてはその場の状況が大きく関わると思われる。結局、子どもたちのごっこ遊びの内容についてはスクリプトといった共有知識だけから説明するのでは十分でない。遊びは、主題によって程度が異なるが、筋書き通りに演じているように見えて実はその場の即興に任されている側面が大きいのではなからうか。遊

びに関するこれまでの多くの研究は前者の要因を重視するあまり遊びの重要な一面を見過ごしてきたかも知れない。

Sはターボランジャーに乗り、Tは爆弾を仕掛け、Yは小型機で巨大ロボを攻撃するというシーンが演じられた。最後には部屋を出てしまうが、それはハガー（巨大ロボが破壊された後に出てくる恐ろしいもの）が来るからである。ハガーはS9の25で初出しているが、この時SとTは特に気にしなかったようである。Yはこのハガーが迫ってくるというシーンを、役割についたまま、しかも暗黙的な表現で導入した。ここで一つ大きな問題に出会う。これは果たして筋書きに従っただけの純然たる演技なのか、演技しながら遊びに変化を持ち込もうとする枠組構成の要素を持った演技なのかということである。その違いを当事者である子どもの「変えようとする意識」の有無に求めるのは解決にならないであろう。本人の意図がどうであるかを観察によって知る方法はないからである。また、その後の行動の流れから遡及して意図を推測することもおかしい。ある時点である意図を持ったとしても、そのまま後続の行動として現れるとは限らず、結果として当初は思ってもみない行動をとってしまうことはよくある。意図の推測といったあまりに主観に左右される方法はとれない。

枠組構成はもちろん、演技もすべてある程度の提案的要素（変化への力）を持つと考えることはどうであろうか。これは、子どもの演技的な発話には必ず変化をもたらす力が働くこと、即ち本質的に創造的要素があることを意味することになる。なお、提案は他の参加者から認められてはじめて有効である（相互主観的）と見なくてはならない。つまり、ごっこ遊びは基本的に集団による創造なのである。遊びのこのような側面を特徴づけるなら、即興性という用語が適当である。遊びは筋書きを大ざっぱに演じた不完全な演劇としてではなく、予測に反することがいつも起こり得る即興のコミュニケーションから生まれる想像の表出活動として見るべきであろう。

ごっこ遊びをこのように特徴づけるならば、ごっこ遊びが子どもの発達に与える影響という点も改めて考える必要があるであろう。

S T Y 27<夢の世界へ>

- ▽ : (部屋を出てからほぼ1分後、声が近づいてくる) ① (Yを先頭に3人が部屋に入ってくる; 大の字に倒れ込む) なみだ, なみだ
- ▽ : ② (倒れ込む) ひやー, おー, くだー
- ▽ : ③ (ゆっくりと左方へ行き) 夢だったんだ④××のやつ, 夢だったんだ (Sが起きて左にいき寝転ぶ) ⑤あっ何だ今のは! (と起きようとする) ⑥今のは何だ?
- ▽ : ⑦よし, あれ? (起きてきよろきよろする; Tも同様)
- ▽ : ⑧とおー, さっきは, あの赤ちゃんは何だ? (右へ)
- ▽ : ⑨さっきのは (起きて)
- ▽ : ⑩夢なんだ, 夢なんだ
- ▽ : ⑪うん (Tもうなづく) ⑫おれたちが入っていたのは, うん
- ▽ : ⑬夢の中に入ってたんだ
- ▽ : ⑭おれたちは, おれたちは夢の中へずっこーん (跳ねる) て入ってたんだ
- ▽ : ⑮ちがう⑯乗ってしまうぞ(左画面外へ)⑰(クレーン車に何かぶつける動作)あー, うえー, しねー, ぶぶぶ, どかーん (座る)
- ▽ : ⑰さっきの赤ちゃんはー (左へ; Yも追う)
- ▽ : ⑱下だ! (S, Yが戻る)
- ▽ : ⑲ (Tに) おれたちさ死んでたんだ (Yはドアへ)
- ▽ : ⑳この中に, あの中に入ったら, 夢の中に, 夢の世界に入ってたんだ(1)たたた (ドアへいき開け, いったん出てまた入る)
- ▽ : (2)ここはどこ? (3)わたしはだーれ? (SとともにYを追う; 一度ドアを出てまた入る; Sはドアをしめただけ)
- ▽ : (4)ここへ入ってたら, また寝ちゃった(5) (倒れこみ) ぐーぐー(6)夢の世界に自然にぼろんと入ってっちゃった, 夢の世界に (そしてドアの方へ走る)
- ▽ : (7) (いったん倒れこみ, すぐ起きてYを追う) 夢の世界!
- ▽ : (8) (中央で) 夢の世界! (Tに続く; ドアがしまり声が遠ざかる; 終了)

■概要：階下から帰ってきた3人が部屋に倒れ込むと、Yは階下での出来事が夢だったことにしようと言い、ただちに夢から覚めたシーンを演じ、夢の中の出来事を不思議がる(①～②)。SもTもこれに応じて目が覚めたシーンを演じる(⑦)。Yは階下で赤ちゃんを見てきた経験をいぶかしがり(Sも同様)、それは夢の出来事だったと主張する(S, T共に同意)(⑧～⑭)。ただし、⑭でのSの表現はYのイメージとずれがあったようで否定される(⑮)。Yはまた何かに乗り、クレーン車を攻撃するシーンを演じる(⑯)。Sは赤ちゃんのことを考えている様子で、それが下にいることをTが指摘すると、Sは自分たちは死んでいたことにしようと言う(⑰～⑱)。しかし、Yはドアの先(部屋の外)に行くこと夢の世界に入ることにしようと言い、いったんドアを出て入り直す(⑳～(1))。Tも同様にし、自分が知らない場所においてとまどうシーンを演じる((2)～(3))。Yは籠の後ろをくぐりながら、こうすると寝てしまうと、寝るシ

ーンを演じ、夢の世界に入ったと説明しながらドアの外へ出ていく((4)～(6))。Tもいったん倒れ込み、すぐに起きて、夢の世界と叫びながらYを追うと、Sも夢の世界と叫びながら追って行く((7)～(8))。この後は部屋に戻らなかった。

■解釈：これは、階下から帰ってきた子どもたちが階下での出来事を夢の世界の出来事だったことにし、いったん夢から覚め、敵を攻撃した後、再び夢の世界に入ってしまったシーンと解される。

ここでは、③をどう分類するかに関して興味深い問題が生じる。③は階下での出来事が夢だったことにしようという提案でありながら、口調からして役割から出ないで提案されているのである。これは演技であると同時に枠組み構成でもあるということで、ギフィン(1984)のメタコミュニケーションでは「深層の会話」とされたものに該当しよう。「深層の会話」は、非常に演技的な枠組み構成発話とされる。

演技している発話と見えても、それがすっかり

スクリプトに従っていることは考えられない。したがって、いかなる演技的発話も新しい枠組みを構成しようとする要素を持っていると見なくてはならないであろう。つまり、遊びの発話を演技と枠組み構成に2分することはよく行われているが、その区別は実質的に困難なのである。あえて区別しようとする、発話者の意図の有無に言及することになるが、これは不可能なことである。そこで、こうした区別をやめ、後続の会話的ターンに対する強制力においてはさまざまに異なるが、しかし全ての遊戯的発話は提案的（枠組み構成的）要素を持っていると考える方が妥当なように思われる。この点についてはソーヤー（R.K.Sowyer, 1997）⁴⁾ のモデルを考察することが有益である。

考察と結論

以上に見たマスクマンごっこは、一見して再現的模倣的遊びに見えるが、実は随所に新奇なアイデアが盛り込まれた創造的即興性格の強い遊びであった。以下では、このような遊びをとらえる理論的枠組みの検討とそうした遊びの意義を考察する。

1 創造的即興的遊びの理論的枠組

遊びの創造的即興性格をとらえるためにはどのような理論的枠組が必要であろうか。この点では、大人の即興パフォーマンス（即興演劇、即興演奏）からのアナロジーによってアプローチしたソーヤー（R. K. Sawyer, 1997）⁴⁾ の遊びの即興モデルが示唆に富んでいる。

ソーヤーが提案する遊びの即興モデルでは、まず、話し手（speaker）と参加者（participants）を

想定し、話し手は参加者に対して遊びに関連した発話を行う。そうした発話には、遊びの枠組（frame）に従う演技的な発話と遊びの枠組に変化を加えようとする交渉的な発話があるが、演技的でありながら交渉的な、即ち演じながら遊びの枠組を変えようとする発話もあるから（Giffin,1984）¹⁾、実際には演技性と交渉性は一つの連続体上にあるものと考えられる。すなわち、遊びの発話はすべて提案とみなされ、既存の枠組に変化をもたらす度合いが低いほど演技的、その度合いが高いほど交渉的になる訳である。

ここで遊びの枠組とは、発話者や参加者の発話に対して意味を付与する文脈を指しており、遊びのテーマやエピソード、役割の配分と関係、玩具・遊具・素材の遊戯上の意味や所有関係、生じている事象等の設定状況を指す。発話者は、遊びの枠組を無視できない。その意味でそれは発話者に一定の制約をもたらすものであるが、ソーヤーはこうした制約をもたらすものに仲間文化（幼稚園のどのコーナーで誰とどんな遊具を使うならどんな遊びになるかといった期待）や遊びのスタイル（自ら役割を演じる直接的スタイルと人形を介して演じる間接的スタイル）も加えている。ソーヤーが創発体（emergent）というミード（G. H. Mead）の概念を借りて示すものは、要するに発話者に影響を及ぼすこうした文脈の総体である。

話し手の発話はその提案性の程度に応じて創発体を反映すると共につぎの話し手に一定の制約を及ぼすことになる。話し手が創発体から受容しようとする制約は指標的前提（indexical presuppositions）、話し手が創発体に与えようとする制約は指標の後続制限（indexical entailments）とも呼ばれるが、話し手の提案は、参加者の同意や

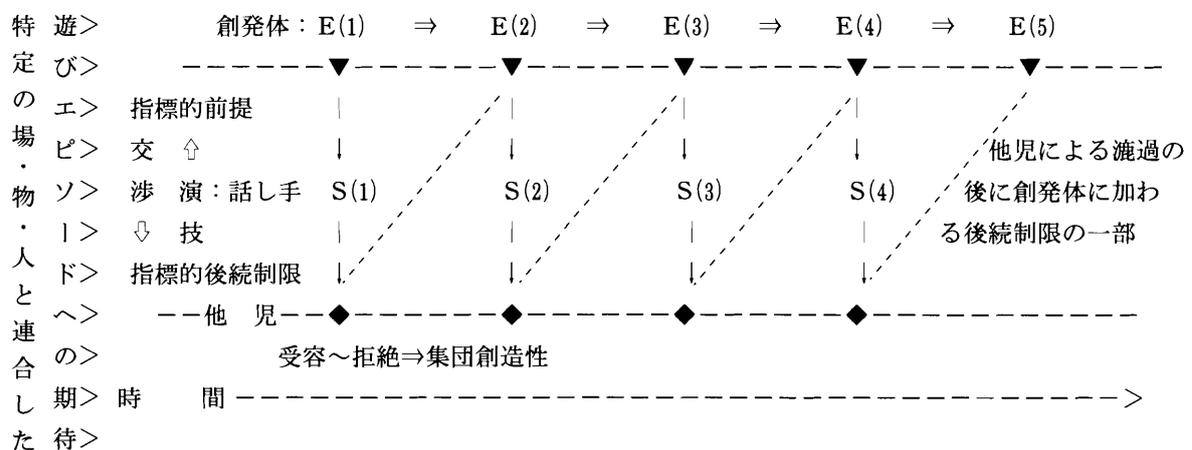


図1 ソーヤーの遊びの即興モデル図（Sawyer, 1997；菅野改作）⁴⁾

拒絶を受けることになる。そうして合意された枠組がつぎの会話のターンで新たな創発体として働くことになる。すなわち、創発体は会話のターン毎に更新される。創発体は、ある遊びの全体を通して存在する不変の構造ではなく、むしろそうした構造が瞬間瞬間に変化していく過程を強調する。このようにして創発体は遊びの創造的即興的側面を説明する上で重要な概念と見なされる（図1参照）。

話し手による発話を後続制限の強度において異なる提案からなるとする見方は、実際の観察を考慮すれば当を得たものと判断される。表1はギフィンがメタコミュニケーティブ・オプションの連続体と呼んだもので、7つのオプションが遊びの枠内にとどまる度合によって連続体上に配置されているが、ここで最も注目されるのが深層の会話というオプションである。成人の会話ではよく用いられるオプションであろうが、演じながら枠組に変化を加えようとする、逆に言うと枠組に変化を与えようとしながら実はそうは見えないように

する方略である。このようなまさに中間的なカテゴリーを観察において正確にとらえることは困難である。その意味で発話を演技と交渉に二分するのでなく、提案で一本化し、提案の後続制限の強さでとらえようとするのは一つの選択肢として妥当な考え方であろう。

なお、メタコミュニケーティブ・オプションでは、枠内枠外という基準が2種類の下位基準を混合したものである点も問題である。一つは、発話者が役割にとどまったままの発話か否かであり、これは演技や深層の会話とその他を区別する基準である。だが、もう一つ、発話者の提案や応答が枠組そのものに言及しているか否かをも基準としており、これは暗黙の提案と正式の提案とを区別する。これら2種類の基準が断りなく併用されている点は改善されるべきであろう。また、ギフィンが言語的行動だけでなく非言語的行動も考慮にいった基準を考案したことについても問題が残る。非言語的行動は観察上遊びの枠内にいるかどうかの判断が一層困難であるからである。

表1 metacommunicative options (Giffin,1984 : 菅野,1993)¹⁾²⁾

enactment	: 演技	共有されたスクリプトに従う演技的発話
ulterior conversation	: 深層の会話	新しいプランや変換の提案をこめた演技的発話
underscoring	: 強調	行為や状態についての言語的規定
storytelling	: 語り	遊びの世界についてのナレーション
prompting	: 振り付け	演技の意味を明瞭にし、方向づける言語的規定
implicit pretend structuring	: 暗黙のふりの構造化	行為のため暗黙にふりを保つ言語的規定
formal proposals	: 正式の提案	ふりに関する公式の提案

2 創造的即興的遊びの発達の意義

集団による遊びを模倣的再現的遊びと創造的即興的遊びに分けて考えると、スクリプトに従ったような前者の遊びには、期待される振舞い方（暗黙のルール）を意識し、あらゆる社会的相互作用にはルールがあることを知り、またルールに従って行動する練習を自発的な活動の中で積み重ねていくといった発達の意義が挙げられる。では、スクリプトから逸脱したような後者の遊びの発達の意義はどこにあるだろうか。前者の遊びの会話が儀式的な場面での型にはまった会話に相当するとすれば、後者の遊びの会話は自由な「おしゃべり」に相当しよう。こうした遊びでは、会話の構成員と自由にアイデアを出し合い、思わぬ発見をし、これを楽しむことになる。そうすると、創造的即

興的遊びの発達の意義は少なくとも会話における即興技能を養う点にあると言えよう。ただ、この種の実証的研究は乏しいため、確実なことは今後の課題とせざるを得ないであろう。

結 論

ごっこ遊びには視点によって二つの側面がある。一つの側面は構造的側面であり、遊び手の間で遊びのテーマや役割、行為に関する知識が共有され、そうした共有知識を遊びの枠組として利用することを可能にしている側面である。この視点では、遊びの始めに設定された枠組に従って遊びの行為が行われることを強調している。もう一つの側面は過程的側面であるが、この視点では、遊びの枠

組は遊び手の間で瞬間瞬間に創造され、次々と変化していくことが強調される。

遊びの社会的発達面の意義については、従来さまざま挙げられてきたが、遊びに対する見方がその構造面に偏っていたため、会話における即興技能を養うといった点を見逃してきたようである。従来こうした点の実証的な検討は乏しく、正確な結論にはまだ距離がある。引き続き検討を継続しなければならないが、その価値は十分あると思われる。

引用文献

- 1) Giffin,H. The Coordination of Meaning in the Creation of a Shared Make-Believe Reality.
- 2) 菅野幸宏 ごっこ遊びの観察に関する一考察, 弘前大学教育学部教科教育研究紀要クロスロード, 17 (old series 28) ,59-69, 1993.
- 3) 菅野幸宏 ふり遊びの恩恵について, 弘前大学教育学部紀要,第78号,169-181, 1997.
- 4) Sawyer,R.K. Pretend PLayer as Improvisation : Conversation in the Preschool Classroom. Lawrence Erlbaum Associates,Publishers,1997. (2003.1.16受理)