

## 幼児の遊びにおける意味生成とモノ，空間の関係機序

北海道大学大学院教育学院 長 橋 聡

### A Study of Mechanism of Connection Between Meaning, Object and Space in Infants' Play

Graduate School of Education, Hokkaido University NAGAHASHI, Satoshi

#### 要 約

本研究は、ヴィゴツキーの遊び理論の主旨に基づいて、幼児のごっこ遊びにおけるモノと行為と空間との関係を分析し、遊びの意味世界が生成される過程について考察することを目的としたものである。分析の対象には、ある保育施設で幼児が自由遊び時間中に行った病院ごっこを選択した。その分析の際、特に空間という視点を利用することで、遊び上の意味が生成される過程や、生成された意味が変化していったりする過程を分析することを試みた。その結果、モノを用意したり空間的な区切りを設けたりすることで、しばしば曖昧なイメージと行為とを結びつけ、実際に行為することでイメージをより具体化していくというプロセスが見られた。そのことから、ごっこ遊びにおける意味生成は、発話や命名といった言語的、抽象的な要素だけではうまく行われず、モノやそれを用いた実際の行為、空間の区切りといった具体的な要素に強く支えられていることが明らかになった。

**【キー・ワード】** 遊び, 意味生成, モノ, 空間

#### Abstract

The purpose of this study was aimed at analyzing children's play and examining how they make fictional world in their play. In this study we followed Vygotsky's theory of play. We observed children's play and picked up a series of scene playing doctor. Especially we noticed how children had made and used spaces to demonstrate how sense was made and changed in their play. The result suggested that the process of making sense in children's play needed concrete things(tool, body action and so on). Fictional world of children's play was strongly supported by not only abstract things(language, thought and so on) but also concrete things.

**【Key words】** play, sense making, 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。ヴィゴツキー（1933）やレオンチェフ（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。

そうした知的な発達に焦点を当てる一方で、ヴィゴツキー（1933）はごっこ遊びの発達の意義を、知的な側面のみから捉えていたわけではなかった。彼はごっこ遊びを幼児期から就学前期全体の発達を凝縮したものであると捉えていた。ヴィゴツキーがこの時期の遊びの中に見ていた「発達」は、個別的な心理機能の発達ではなく、全体的な人格の発達である（神谷，2007）。そのような観点から考えると、遊びの中にはわれわれ大人の活動のプロトタイプが存在しているという見方もできる。

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ている空間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。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ってはいない。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し意味を表現するものである。そう考えてみると、遊びの構成物はことばだけではないし、モノだけでもない。それらの要素が絡まりあって、遊びの中での行為や空間の意味を生み出し、遊びを展開させていく。特に空間という要素については、人間の活動に関わる重要な要素であり、当然遊びを見る際にも避けられないものだと考えられる。わが国でも、秋田（2001）や仙田（1992）が子どもの遊びと、それが行われる空間について論じており、榎沢（2004）は、遊びも含めた保育場面での空間と子どもとの情緒的な関係が子どもに及ぼす影響について述べている。ここに挙げたのはほんの一例だが、このように子どもの活動と空間—これには物理空間だけではなく、意味空間も含まれている—との関係に関する研究は多く行われている。しかし、実際の子どもの活動場面で、子どもが意味空間を生成していくのか、という視点での研究は不十分である。空間が子どもに影響を与えるのはもちろんだが、子ども自身が空間を物理的にも意味的にも構成するというのもまた多く見られる。そこにはモノや子ども自身の行為といったものが深く関与していると考えられる。

そこで本研究では、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し、その姿をリアルに捉えることを試みる。

## 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、本論文中で用いられる園児の名前、画像は個人が特定できないように選択、加工してある。

### 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ずっと多かったと考えられる。

表1 観察された病院ごっこ

日付	場所	行為内容	他
9月1日	ままごとコーナー ピアノ脇	診察 薬を渡す	
9月12日	大型積み木置き場前 ピアノ脇	診察, 薬を渡す 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	
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
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	病院作りの段階でやめる	

## 総合考察

観察した病院ごっこ10事例を分析したところ、9月22日の事例を境に、病院ごっこの様子が大きく変わっていることが分かった。そこで、その変化の理由を考察するために、まずは9月22日以前の病院ごっこの中で、典型的な1事例を挙げる。その上で、転機になったと思われる9月22日の病院ごっこを分析する。

### 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。以下の事例は、9月12日に観察された病院ごっこである。

---

**【事例1】：病院ごっこ（9月12日）**

---

アツシ、ヨウスケ、アカネがホールの一角に積み木で囲ったスペースを作り、その中に医者道具の入った鞆と、薬の入った籠を置いていた。アツシとアカネは医者の白衣と頭巾を身に着けていた。ユウトが囲いの中に入ってきて仲間に加わった。

ユウトが「お医者さんでーす。次の方ー」と言ったので観察者が患者になった。ユウトが観察者に薬を渡したり熱を測ったり注射をしたりした。その最中にもアツシ、アカネ、ヨウスケは観察者に注射をしたり薬を渡していた。あらかた終わったところで、観察者はその場を離れた。

観察者が立ち去ると、ユウトは「いらっしやいませー」と客引きをはじめた。

新しくマリエが加わり、少しすると保育者が患者としてやってきた。保育者はユウトたちに「入り口はどこですか？」「ここは何病院ですか？」と質問をし、ユウトは「T病院（保育施設のそばにある実在の病院）」と答えた。続けてアツシたちの方を指しながら、「そこは何病院ですか？」と質問すると、ヨウスケも「T病院」と答えた。保育者が「違う名前にして」と言うと、ユウトは「繋がってるんです」と答えた。続けて保育者は「ここは何科ですか？」と尋ねた。するとユウトは「う～ん、ふし科（皮膚科？）」と答え、保育者は「ふし科です。（ヨウスケ達の方を向き）そちらは何科ですか？」と尋ねた。それに対してマリエが「耳鼻科でも良いし」とつぶやくと、保育者は「耳鼻科だってそこ」と言った。

そのあと、保育者が質問し、ユウタたちがそれに答えながらそれぞれ薬を渡すというやりとりが続いた。

---

この事例での子どもたちの配置と行為、大型積み木で作った囲いを表したのが図1である。吹き出し内に書かれているのは、各人が行った行為であり、番号はその順番である。⑦はふたつあるが、これらがほぼ同時に行われたということである。ここで図示したのは観察者が患者の時の様子であるが、患者が保育者に代わっても病院の空間配置や行為にはあまり変化はなかったので、保育者が患者役をした場面の図は割愛した。

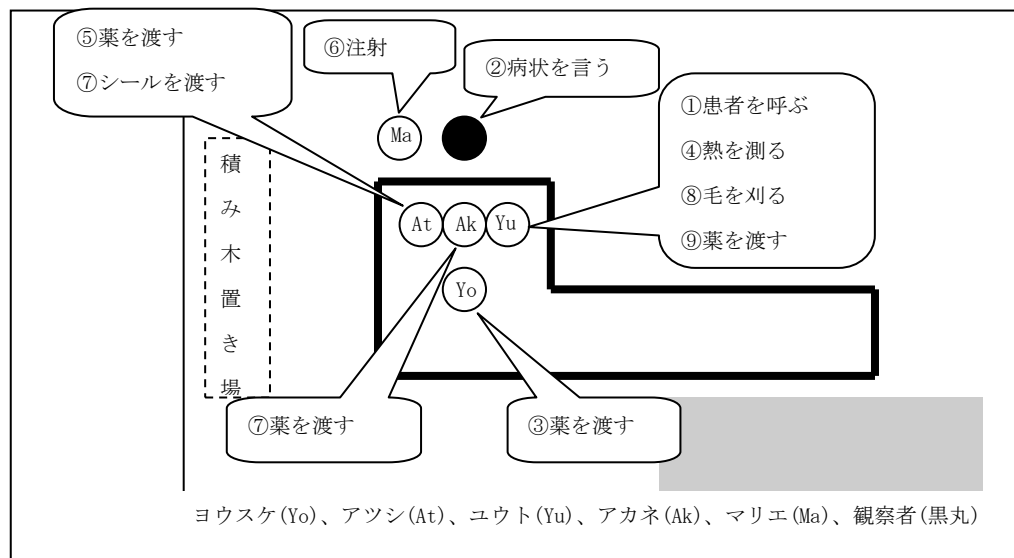


図1 9月12日の病院ごっこの様子

事例の文や図からわかるように、この「病院ごっこ」では、各人が思い思いに患者の診察を行い、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、薬屋さんであるような状態であった。また、病院も簡単に囲っただけで、特に診察室や病室といったものは設定されていなかった。

また、保育者が患者としてやってきて「何病院?」「何科?」といった質問をして、それに対して子どもたちが近所の病院の名前などを挙げるという場面があった。しかし、その際に子ども自身が答えた具体的な名前や区分(外科, 内科など)は、特にその後の遊びの展開に影響を与えていなかった。

ここで挙げたのは、9月12日の事例だが、9月1日、9月15日も行われている場所やメンバーが異なっているだけで、遊びの行為展開に関係するような空間の意味づけは見られなかった。子ども(お医者さん側の役) 同士の行為の分担もなく、一人一人が各自で患者とやりとりをしているという状態であった。

ここで見られた遊びは病院ごっこで、子どもたちが演じているのは「お医者さん」である。この「病院」は、「診察をするところ」「患者に薬を渡すところ」というイメージが渾然一体となったものであったと考えられる。また、「お医者さん」は、看護師や薬屋さんなど、医療従事者一般である。その点で、かなり未分化な配役や空間構成の遊びであったと考えられる。

また、保育者の発話による具体的な意味付けや区分も、それだけではイメージを具体化させることも、遊びの展開を変化させることもなかった。

このように未分化な配役や空間構成での病院ごっこは、子ども達だけで遊ぶ場合によく観察されるものである。ただ子どもたち自身は、白衣などの衣装を着て、診察や薬の販売を各々自由に行うという行為によって満足を得ている。また、このような遊びを通して、「病院ごっこだったらこういうモノを使って、こんな感じのやり取りをする」というイメージを構成していくと考えられる。

## 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、待合室といったふう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った形をとり始めた。それに伴い、それぞれの子どもが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。このような展開が初めて見られたのが9月22日であった。以下の【事例2-1】と【事例2-2】は9月22日の病院ごっこの様子であり、【事例2-1】は準備段階の様子で、【事例2-2】は実際に患者（保育者）を連れてきて遊びを展開させる様子である。なお、この二つの事例は、一連の遊びを二つの段階に分けたものなので、【事例2-1】【事例2-2】をまとめて扱う際には【事例2】と表記する。

### 【事例2-1】：病院ごっこ（2006年9月22日）

ミナミ、スズカ、マリエが積み木を並べていた。側には窓口の形をした置物（以下 窓口）の脇に医者の道具の入ったカバンや薬の玩具の入ったカゴが置いてあった。

ある程度囲み終わったところでそれを保育者に見せた。保育者は病院の名前を聞いた後、「診察室と待合室も作ってね。わたし待合室で待つから。看護師さんが注射するところも作ってね」などと声をかけた。

積み木と窓口を使って外の囲いを作り終わると、スズカは「ここが検査するところで、ここ入り口だからね」「ここが入院するところ」などと言いながら、中を区切るように積み木を並べたり、窓口の前に「これ椅子」と言って立方体の積み木を置いていった。また、ミナミがおはじきを持ってくると、スズカはすぐに窓口付近に置くように指示した。また、近くの巧技台に「びょういんやさん」と書かれた紙を貼った。そして出来上がった頃、トモコが加わった。スズカはトモコに「マリエちゃんと一緒に薬屋さんやって」と言い、マリエとトモコは窓口付近の積み木に座った。

ここでは、まず子どもたちが大型積み木を使って病院の囲いを作っていた。医者の道具の玩具の入ったカバンを用意していたことから、子どもたちが病院ごっこをするつもりだったのは明らかである。そこに「診察室と待合室も作ってね。わたし待合室で待つから。看護師さんが注射するところも作ってね」という保育者の発話があった。それを聞いたスズカが中心になって囲いの中に仕切りを作っていた。その際スズカは「ここが検査するところで、ここ入り口だからね」「ここが入院するところ」といったことを近くにいる子や観察者に言っていた。さらに、立方体の積み木を椅子として置いたり、お金として使うであろうおはじきを窓口の横に置いたり、貼り紙をしたりした。このように自分たちの作った空間で使うモノを配置することで、発話とはまた別の方法で空間の意味付けを行っていた。

ここで行われていたのは、保育者の提案を受けながら、子どもたち自身が実際に「病院」の中を区

切ったり、モノを配置して空間を具体化していくという活動であった。それらの活動から推察される病院の空間配置は図2のようなものであった。

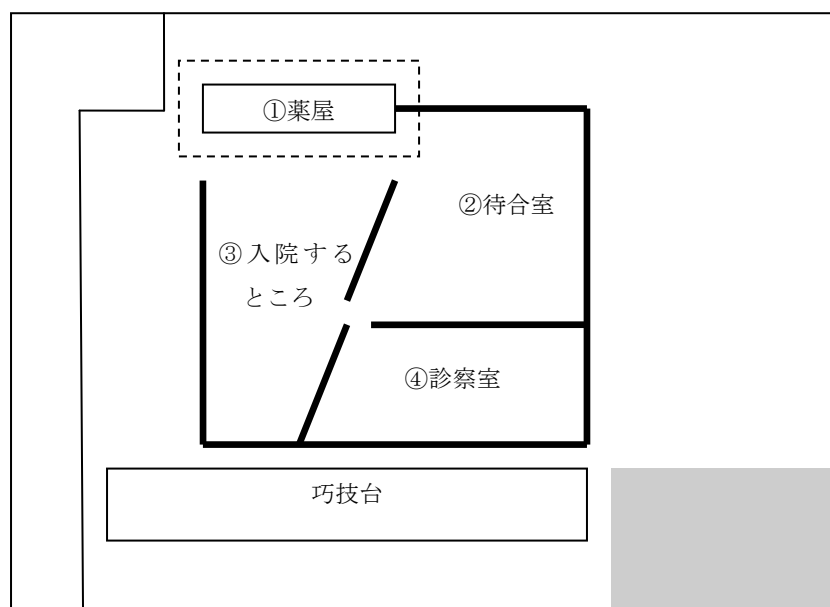


図2 【事例2-1】における意味空間の配置

【事例2-1】で作られた病院に、実際に患者役の保育者を招いて遊んだ様子が、次の【事例2-2】である。

【事例2-2】：病院ごっこ（2006年9月22日）

スズカは保育者を連れてきて、「ちょっとここ」と言って、「待合室」の中に座らせ、同時にミナミが窓口のカーテンを開けた。保育者が「受付どこ？」と言うと、スズカは「受付って何？」と聞き返した。保育者が、「保険証とか診察券とか出すところ」と言うと、スズカは窓口を示し、「この前で…」と教えた。それを聞いた保育者は、制作室に行き、紙と判子を持ってきて、紙は診察券で、それに判子を押しということを説明して、トモコとマリエに渡し「ここに判子押ししてもらえませんか」と言って判子を押しもらった。

その後、スズカは保育者を座らせ体温計のおもちゃを渡した。保育者はスズカに渡された体温計を使って待合室で検温をし、体温計をスズカに返した。スズカは、ミナミがいる「入院するところ」に戻った。保育者は「早く呼ばれないかな」と言いながら待合室に座っていた。スズカがミナミに聴診器を渡すと、ミナミは待合室の方に行こうとした。保育者は「あたしがそっちに行くんだから」と、ミナミのいた方を指差した。ミナミは元の位置に戻り、スズカがすかさず保育者の名前を呼んだ。保育者がミナミの前に行き診察を受け、窓口で薬をもらって去った。

まもなく片付けの時間になり、病院ごっこは終わった。

この事例で遊ぶ子どもと保育者（患者役）の配置や動きは、概ね図3のようなものであった。そして、そこから分かる意味空間の配置は図4のようなものである。

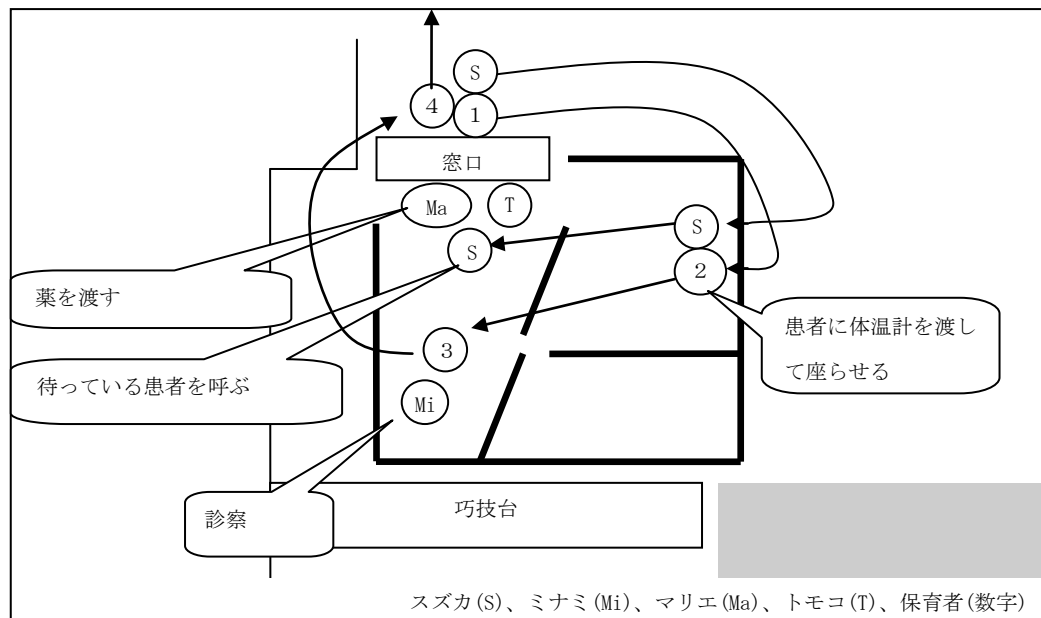


図3 事例2におけるメンバーの配置と移動

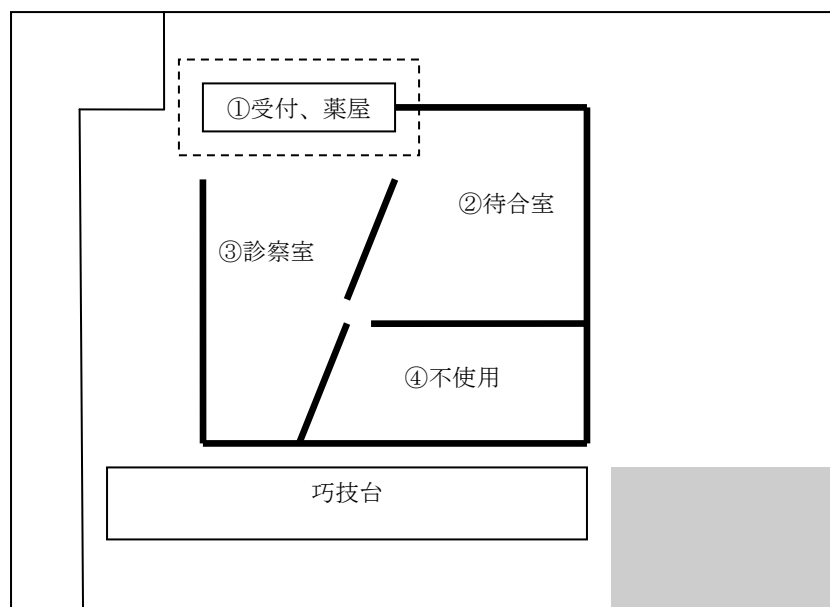


図4 【事例2-2】における意味空間の配置



【事例 2-2】の本文や図 3 を見てもわかるとおり、この事例でも、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【事例 1】のような状況とそう変わっていない。そういった意味では、生活の中あるいは遊びの中で病院や薬屋での個々の行為のイメージのようなものを子ども達は事前に獲得していて、それを用いて遊びを構成していると言える。しかし、個々の行為に共通性は見られるものの【事例 1】と【事例 2】では遊びの様子がかなり違っている。

違いの第 1 点は【事例 1】の病院は大きく外枠を囲っただけのものであったが、【事例 2】で作られたのはそれぞれ意味を持った複数の空間に分けられた病院であった点である。そして第 2 点は【事例 2】では、受付をして診察を受けて帰るという一連の流れを持った展開が見られたという点である。

これらの違いが生じた理由は、子どもたち自身が積み木によって空間を仕切ったり仕切られた空間にモノを配置したりすることで、そこで行う行為を具体化させていったことにあると考えられる。【事例 2】の準備段階での空間配置を示した図 2 と、実際の遊び場面で観察された空間配置を示した図 4 は空間内の仕切り方や窓口の位置は同じでも意味空間の配置は微妙に異なっている。①の窓口には新たな意味が付加され、③と④は準備段階と実際の遊び場面とでは意味が変わっている。

①の窓口には最初、薬屋という意味しかなかった。そのことは【事例 2-1】終盤の「**マリエちゃんと一緒に薬屋さんやって**」というスズカの発話や、同じくスズカの【事例 2-2】前半部の「**受付って何?**」という発話からわかる。しかし、保育者がスタンプや紙を持ってきて、実際に使用されることで、窓口（とその近辺）には受付という意味が付与された。この受付という空間や診察券、スタンプといった小物たちは、それ以降の病院ごっこにおいても使用されていくことになる。

また、準備段階での診察室は④であったのに、遊びの展開の中で診察室として機能したのは③であり、④は使われてすらいなかった。③が診察室として使われたのは、聴診器を渡され、医者役になったミナミがいて、そこで診察が行われたからという単純な理由である。しかし③の場所は、9 月 22 日だけではなく、それ以降の病院ごっこでも診察室として用いられていくことになる。

このような病院が作られ、一連の流れのある遊びが展開されたきっかけは【事例 2-1】の「**診察室と待合室も作ってね。**」という発話や、【事例 2-2】の「**受付どこ?**」といった発話であった。そして、【事例 2-1】では、子ども自身が空間を区切ってそこでできた空間を命名していた。しかし、保育者の発話はきっかけでしかないし、発話による命名も暫定的なものでしかない。発話だけで意味空間等が具体化され確定するというなら、【事例 1】でも何かしらの変化があって良かったはずだし、【事例 2】における意味空間の配置の変化（図 2 と図 4 の③と④）は起こっていないはずである。病院の中を区切ったり、モノを配置したりといった活動によって、子どもたち自身が意味空間を具体化していき、それぞれの空間でそれに準じた行為が行われることによって空間の意味が具体化されていたのである。それによって、空間の移動と行為の移行が自然に一致し、結果的に一連の流れを持った遊びが展開されていったのである。

このようなことから、発話をきっかけとしながら、それだけでは終わらず、子ども自身がモノの配置や目に見える形での空間の分割を行い、さらにそれを意味づけるような発話や命名をすることで、それぞれの空間の持つ意味やそこで行う行為のイメージが具体化され、子どもの遊びの世界が創造されていくと考えられる。

## まとめと今後の課題

以上のことから、子どものごっこ遊びにおける意味生成の過程について、ひとつの仮説を提起することができると考えられる。

まず遊びが始まるイメージがある。これは、断片的、あるいは未分化なものかもしれない。いずれにしてもそれは、知識として完全である必要は無い。そのイメージに沿って、時には大人の発話に助けられたりしながら、モノを用意したり空間を区切ったりしていく。そして、それらを用いながら具体的な行為によってイメージを表現していく。これが遊びの展開である。さらにその行為によって、最初のイメージがより具体的なものとして再構成されていく。その際、発話だけではイメージは具体化されない。モノやそれを用いた行為をし、それについての言語的、空間的にまとめることで、イメージは再構成され、後の行為に繋がっていくと考えられる。

以上の仮説はまだ検討の余地がある。今回扱いきれなかったデータも含めた詳細な記述と分析というミクロな視点はもちろん、事例間を総合するというマクロな視点での作業が必要である。

いずれにしても、具体的な行為による内的なイメージの外化と、そのような外化が内的なイメージにどのような変化をもたらすか、という視点で遊びを見ることは、遊びそのものや子どもの心を探るに留まらず、われわれ大人の活動の根源、構造に迫る上でも重要な手がかりになると考えられる。それは、Vygotsky (1933) や神谷 (2007) が指摘したような、人格発達という視点から子どもの遊びをとらえなおすということに繋がっていくのではないだろうか。

## 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
- 神谷栄司 2007 保育のためのヴィゴツキー理論—新しいアプローチの試み— 三学出版
- 仙田満 1992 子どもと遊び—環境建築家の眼— 岩波新書
- 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 )