

ごっこ遊びにおける「意味付与」の機能

——二つの事例をてがかりに

戸田 雅美 （鶴見大学女子短期大学部）

1. はじめに

幼児の遊びの中で、ごっこ遊びはよく行なわれている。ままごとや、電車ごっこ、病院ごっこ、あるいは、TVのアニメのごっこなど、様々ではあるが、保育現場において、ごっこ遊びはごく日常的なものである。そのため、ごっこ遊びについての研究も多く、子どもの発達との関係を問題とするもの、そこから教育的意味を問題にするもの、援助のあり方を問うもの等がある。あるいは、ごっこあそびとそのイメージとの関係、ごっこ遊びの会話など、子どもがごっこ遊びをする時に見られる特徴に焦点を絞った研究もある。

ところで、こうした研究が成り立っているのは、当然のことながら、ごっこ遊びとはどのような遊びかというそれぞれの遊び理解に基づいている。ここでは、ごっこ遊びをどのような遊びとして理解することができるか、という遊び理解の問題を、具体的な二つのごっこ遊びについて、「意味付与」に焦点をあてることによって考えてみたい。

2. 二つの海賊のイメージのごっこ遊び

事例1 海賊ごっこ

（記録筆者）

幼稚園4歳児、1月、男女6名参加、保育室内

昼食後「海賊ごっこしよう」ということで始まった。担任の話によると、海賊ごっこは、運動会でやった海賊体操のイメージから始まったもので、海賊体操はくり返しやっていたが、海賊ごっこになったのは一週間ほど前からだという。メンバーはほぼ同じで、続いているという。

子ども達は、慣れた様子で、中型箱積木で囲って船を作り、出来ると保育者に海賊の帽子をもらい、各自が以前に作ってあった剣と望遠鏡を持って船型の中に座る。先頭に座った子は、親分と呼ばれ、舵をとるような動きをしていた。船が出来、座ってしまうと、剣や望遠鏡の修理をしている二人を除くと、少し手持ち無沙汰になったようで、一人が海賊体操のテープをかけると、座ったまま歌ったり、体操をはじめ子どももいて、また少し楽しそうな雰囲気になる。その後、積木がずれてきたのを見た保育者が「あっ、大変。水が入ってきちゃう」と言うのを聞いて、船の修繕をしたり、オール

に見立てた長い棒で、船を漕ぐふりをしたりする。

この遊びは、始まってから40分ほど続き、降園前の集まりのために片づけとなる。保育者は、近い位置にある製作コーナーから声をかけたり、修理を手伝ったりしていた。

事例2 海賊探しごっこ

（記録小林由美、要約筆者）

幼稚園4歳児、7月、記録者を含めて7名が参加、戸外

保育室前のビニールプールに、保育室の製作コーナーで作った船を浮かべて遊んでいるうちに、A子の「船が襲われたわ」という言葉をきっかけにして、「海賊を探しに行きましょう」ということになり、外へいく。

その後の動きは、ほとんどみんなで園庭中を走るという遊びであった。その途中で、坂道にあるすべり止めの丸い模様を見たA子の「海賊の玉（爆発物）よ。踏まないように気をつけて」という言葉があったり、園舎の裏の壁にたまたま描かれていた絵をB子が「これが海賊よ。みんなでつかまえるのよ」と言って一齐に絵をつかまえたりと、展開する。さらに、その後突然いなくなったA子をめぐって、みんなで大声で呼んだり、A子が持っていた紙で作ったステッキが落ちているのを見たC子が「A子はこのステッキの中にすい込まれちゃったのよ」と言ってみんなでそのステッキを拾うというような展開になった。

この遊びも外へ出てから40分ほど続き、昼食になるということで終わる。園の保育者は直接的な関与をしておらず、参加していた小林は、子ども達の遊びの展開が面白く、言われると本当にそのような気がしてきて、子ども達の言うままに従って遊んでいたという。

3. ごっこ遊びにおける意味付与の機能

この二つの遊びは、同じように幼稚園における4歳児、6、7人の遊びであり、しかも、同じように海賊のイメージをめぐる遊びでありながら、筆者には子どもにとっての魅力という点に大きな違いがあるように感じられた。つまり、事例1は、そのごっこのテーマに従ってそれらしくすること、すなわち、模倣にその魅力があるのに対し、事例2では、子ども

達が出会う物や事を意味づけること、すなわち、意味付与にその魅力があると考えられる。

たとえば、事例1では、積木の船は船らしく作られており、ドクロマークの旗もあった。また、剣もアルミ箔を巻いて鞘におさまっており、腰に紙のベルトで着けられていた。その遊びをいきなり見たとしても、海賊ごっこをしていることがわかるほど、それらしく整えようとしていたし、また整っていくことを楽しんでたように見えた。これに対し、事例2は、走り回っている子ども達を見ても何をしているかはわからないだろうし、B子の言った海賊も、とても海賊には見えない絵だったという。子ども達の気持ちは、それらしくしようというよりは、偶然に出会ったものや、出来事をどう意味づけながら、海賊探しという全体のテーマを維持するか、その危うい意味の飛躍を楽しんでいると考えられる。

ごっこ遊びにおいては、「XをYとする」というように、Xという者（事）にYという意味を付与するということがある。そして、この特徴は、すべてのごっこ遊びに見られるものである。

たとえば、事例1の海賊ごっこにおいても、海賊になること、海賊船、剣など、どれも子どもによって意味を付与されたり、お互いに了解されたりしていた。保育者によるものではあったが、「水が入っちゃう」という意味付与も、子ども達に受け入れられ、水が入らないようにと意味づけられながら、船の修理がされていた。

では、事例1、2の違いはどこにあるのだろうか。事例1では、こうした意味付与はあっても、そのことよりもむしろXをYらしくすることの方に重点があった。この場合、XをYと意味付与することは遊びの出発点であり、それは遊びの枠組を決めるという機能を果たしているにすぎず、その枠組にそって、いかにそれらしく作り、振る舞うかが面白さの中心となる。つまり、遊びの内実は、意味付与にあるのではなく、その意味付与によって枠づけられた物やことの模倣にあるのである。

このようなごっこ遊び理解に基づいて、C. Garvey は、ごっこ遊びの中の言葉を、遊びを組織化する「枠組構成発言」と「劇的描写」とに分けて分析を試みている。また、他にも、ごっこ遊び⁴、模倣や、見たり聞いたりして持ったイメージの実現として理解する立場は多い。そこから、XにYという意味を付与するという場合には、あらかじめ、そこに類似性があったり、類似性を高めることが重要だという理解が導かれてくる。

これに対し事例2では、意味付与が枠組を構成するという点から見れば変わらない。そして、それらしく振る舞うということもある。たとえば、「海賊の玉」を踏まないように気をつけて走る、勝手にいなくなったA子と呼ぶ時には、いかにも大海原で行方不明になった仲間を心配しているというように呼ぶなどである。しかし、それ以上には類似性を高める努力をしようとはしていないし、XをYと意味づけるという時には、XとYとの類似性はほとんど気にしていない。たとえば、意味付与し提案する子どもにとっては、何らかの類似性があったとしても、少なくとも他の子どもに類似性が感じられるとは考えにくい。むしろ「ぜんぜん似ていない」とか、「ステッキに入るなんてありえない」という抗議があっても不思議ではない。けれども、ここでは、そのような抗議がない。事例2が、ほとんど走っているだけの遊びであることを考えると、この遊びがこれだけ続いたのは、模倣や類似性による面白さよりも、意味付与による展開の意外性の面白さによるものと考えることが妥当であろう。

事例2は、意味付与と模倣についての前述のようなごっこ遊びの理解に変更を迫る事例だと考えることができる。ここでは、模倣は、意味付与を受け入れて遊ぶことの確認程度のものにとどまり、むしろ、どのような意味付与をすることができか、あるいは、どのような意味付与が提案されるか、に面白さの内実が認められる。つまりこの場合、意味付与は、遊びの枠組を構成するだけでなく、遊びの面白さの内実としても機能しているのである。

4. おわりに

ごっこ遊びをどのような遊びとして理解するかということ、を、「意味付与」に視点をあててみてきた。その結果、意味付与は、一般に言われるように、遊びの枠組を構成するだけでなく、遊びの面白さの内実としても機能するものであることが明らかになった。では、このような遊びの理解を理論的に整理することは、一体何を意味しているのだろうか。

それは、保育の場において、どのような遊びが実現し、またそこにどのような意味を見出すかについて、保育者が自覚的に選択できる可能性の幅を広げることを意味していると考えられる。例えば、ごっこ遊びにおける意味付与の機能を枠組の構成にのみ見る遊び理解では、保育の場において事例2のような遊びは実現されにくく、また、その意味も理解されないだろうからである。

今後の課題としては、遊び理解と遊びの選択的実現の問題を検討していきたい。