

5歳児における遊びの展開プロセス —模倣による縦と横の広がり—

岡花祈一郎¹・牧 亮太²・佐藤 裕樹⁴
浅川 淳司^{2,3}・杉村伸一郎¹

A function of Imitation in 5 - years old children's Play

Kiichiro Okahana¹, Ryota Maki², Yuki Sato⁴
Atsushi Asakawa^{2,3}, Shinichiro Sugimura¹

Abstract : The purposes of this study are to examine for a function of imitation in 5-years old children's Play. The second was to study process of change in the intention of imitation in children's play. The participants were 5-years old children and the classroom teacher. The investigators observed children's and their teacher's activity in the natural setting. The results of observation showed that the change of imitation related with positive emotion. We apply for analysis the idea of Horizontal recontextualization and Vertical recontextualization (Van Oers, 1998). Analyzing episode, the positive emotion changed the intention of imitation and then turned imitation into creation. Moreover, it was also suggested that individual imitation was transformed into social empathy through imitation.

Key Words : Imitation, Play, Horizontal recontextualization, Vertical recontextualization

問題と目的

近年、新生児模倣やミラーニューロンの発見などにより模倣が注目されている(明和, 2004)。とりわけ、共同注意に関する研究(Tomasello, 2004)や、模倣と学習の関連(佐伯, 2010)や、他者との相互行為に焦点をあてた研究(鈴木, 2008)などが行われている。しかしながら、これらの研究のほとんどが模倣の認知発達の側面に着目したもので、模倣をすることの意味については十分に検討されていない。

他方で、幼児期の遊びのなかで模倣は、フリ遊び・ごっこ遊びなどの前提となる要素とみなされることがほとんどであり、遊びにおける模倣の役割について焦点をあてた研究は少ない

(矢野, 1996)。本研究では模倣の社会的性格が顕著にみることができるとする5歳児に焦点を当てることとする。予備観察から、5歳児の遊びにおいて、1人だけでは楽しさ・おかしさを生み出すなど仲間の行為やアイデアを参考にしながら、部分的に模倣しながら、新たな楽しさ・おかしさを生成している姿が観察されたためである。

以上のようなことから本研究では、5歳児の遊びにおける模倣の役割を、遊びの展開プロセスを追うことで明らかにすることを目的とする。その際、Van Oers (1998) が提唱する「水平的再文脈化」と「垂直的再文脈化」という分析枠組みを用いて遊びの展開プロセスについて事例を考察していきたい。

研究方法と分析枠組み

1. 方法の概要

観察対象 広島県内のX幼稚園5歳児35名

- 1 広島大学大学院教育学研究科附属幼年教育研究施設
- 2 広島大学大学院教育学研究科博士課程後期
- 3 日本学術振興会特別研究員
- 4 広島大学大学院教育学研究科博士課程前期

観察期間 2010年4月から7月までの計11回(最初の2回は予備観察, 残り9回を分析対象とした)

観察時間 登園後の9:00頃から10:10頃までの70分程度

記録方法 5歳児クラスのなかで対象児として抽出した男児Aを中心に観察を行った。対象児の選択にあたっては、保育者と協議のうえ比較的模倣されやすい幼児を選び抽出した。観察者3名のうち1名がVTR記録を撮り, その他の2名はメモ記録をとった。

分析手続き 本研究では、模倣を「他者の言動に触発され, それと同じような言動をすること」と定義し事例を抽出して分析を行った。事例数は12事例であった。

2. 本研究の分析枠組み

1) 遊びへの活動理論的アプローチ

本研究では事例の分析にあたって活動理論の枠組みを採用する。活動理論(Activity theory)とは、人間の対象への目的的な行為を活動としてとらえ、その活動を分析することで人間の心理を明らかにしようとした心理学的アプローチである(天野, 1994)。このような人間の行動とその文脈を切り離さない活動理論のアプローチは、偶発的に展開していく子どもの遊びをとらえる方法論のひとつとして適していると考えたためである。

活動理論の立場でいえば、エリコニン(1992)は主導的活動としての遊びをひとつの分析単位として抽出している。しかしながら、エリコニンの遊びの分節化については曖昧な点が多い。それゆえ、本研究では、エリコニン(1992)の分析単位を手がかりとしながらも、本研究の目的である模倣を核とした行為が生成されたシーケンスを分析単位とした。すなわち、①ある子どもの言動、②①の言動に触発され、それと同じような言動をする、③それを受けてその言動が他の第三者へ広がる、とった連続態をひとつの単位として抽出した。

2) 活動理論における文脈—脱文脈化と再文脈化—

本研究では文脈と状況を区別して用いる。物理的空間という意味での状況とは異なるものとして、文脈を位置づける。Forman, Minick, & Stone(1993)によると、ある状況に埋め込まれ、意味づけられた状態を「文脈化

(contextualization)」と定義している。本研究では文脈を、「意味づけられた状況」という意味で用いる。

Werstch(1994)は、概念発達における一般化の潜在性に着目し、ある特定の活動から別の文脈へ移行する際に脱文脈化とよばれる過程に着目した。それに対して、Van Oers(1998)は、幼児期の活動としての遊びが、文脈から抽出される過程である脱文脈化よりも、状況の「埋め込み」に向かっている(文脈化)、より詳細に言えば、ある文脈からの過程を重要であると主張している。言い換えれば、子どもの活動の展開を追うためには、脱文脈化ではなく再文脈化を追う必要があるというのである。そこで、Van Oers(1998)が提唱するのが水平的再文脈化(Horizontal recontextualization)と垂直的再文脈化(Vertical recontextualization)という概念である。

3) 複層的な現実化としての水平的再文脈化

活動理論によれば、どのような活動も異なった行為パターンで成り立っている。例えば「書く」といった活動を想定した場合、私たちは何かにペンで書くことも(ある特定の目的指向の行為)、コンピューターを使って書くこともできる(部分的に異なった行為パターン)。どちらのパターンも「書く」という活動の具体化である。このように、ある一つの活動は複数の具現化の行為を有していると考えることができる。この点をVan Oers(1998)は、「活動の複層的現実化の原理」と呼んでいる。そして、この原理を基礎として、よく知られた活動を新しい状況に適応させ行為を変容させることを水平的再文脈化と呼んでいる。例えば、靴屋さんごっこの「お客さん役」だった子どもが、隣の病院屋さんごっこに移動して「患者さん役」になる。この場合、「サービスを受給する」という活動、あるいは特定のテーマのなかで、新しい状況において行為を変容させて再文脈化させていることになる。ここで注意したいのは、室内での靴屋さんごっこを、砂場で靴屋さんごっこを始めるという場合は、単に場所が移行しただけであり、行為が変容していないため水平的再文脈化にはあたらない。このように、活動が複数の行為により現実化されるという原理にもとづく再文脈化を水平的再文脈化と位置づけることとする。

4) 目的の変容としての垂直的再文脈化

活動の発展理論の考えからすると、ある活動

において新たな課題が起り、それが行為パターンの新たな軸となる場合がある。これらの行為パターンはしばしば新たな目的、新たな行為の意味合い、新たな方略の発案につながる。遊びにおける新たな行為パターンは、新たな活動として、新たな行為の文脈化（これらは馴染みの活動から派生する）へと発展していく。

例えば、ひとつの靴屋さんごっこの中で「靴屋さん役」をしていた子どもが、靴のペアを並べ始め、次第に棚の陳列や値札作りに没頭していくというように、靴屋さんごっこの中で新しい目的のもと新しい活動に発展していくことで再文脈化されていく。このような文脈の移行を垂直的再文脈化という（Van Oers, 1998）。垂直的再文脈化は、ひとつの遊びのなかで、次々と目的が変化し遊びが複雑化する過程としてとらえることができるだろう。

Van Oers (1998) は、これらの二つの再文脈化は単純に比較することはできないと指摘している。水平的再文脈化と垂直的再文脈化が同時に生起するかもしれない。また、それが子どもの活動の可能性を豊かにするかもしれないし、逆に遊びが収束するかもしれない。いずれにせよ、この二つの概念は、その複層性に特徴があり、複雑な遊びの過程をとらえるための道具だである。

結果と考察

本研究では模倣が生じた状況に着目し遊びの展開について分析を行った。その際、水平的再文脈化と垂直的再文脈化を手がかりとして分析と考察を行った。

事例1【上履き飛ばし】5月12日

男児数名がホールで遊んでいると、その遊びに飽きたAが「新しい遊びをしよう！」とその中の1人を誘い、別の場所へと移動する。しかし、Aには次にやりたい遊びのイメージが無いらしく、誘った男児Hを引き連れて、園庭や園舎を歩きながら面白そうなものを探しに行く。何をしてもなくホールにもどってくると、Aが【上履きを飛ばし】をはじめ。Aが何度も【上履きを飛ばす】などをして見せると、引き連れられた男児HはAの模倣をしようとする。しかし、靴飛ばしを上手くできないHは、手で上履きを持ち上に放り投げるようにして靴を高く飛ばしはじめた。Aは、Hが自分の靴飛ばしよりも高く遠く投げているのを見て、自身も手で上履きを高く放り投げ始める。それをみた男

児数名も、上履きを手でどこまで高く投げられるかを競うようにして遊び始める。

【考察】

引き連れられた男児HはAの【上履きを飛ばす】という行為を模倣している。Aは既に展開されている遊びから離れ、新たな遊びを創り出そうとしているが、その転換点において、遊び仲間の「引き抜き」を行っている。おそらく、男児HはAの行動を模倣することによって非言語的な“同意”を示し仲間意識を高めていると考えられる。また、その【上履きを飛ばす】という行為を模倣によって、その場にいた男児数名が仲間に加わっている。このような模倣は、既存の文脈から新たな文脈にシフトする際に解体してしまった遊び集団を再構築させるという点において重要な役割を果たしたと考えられる。

さらにこの事例で注目すべき点は、友だちの男児Hが手で靴を高く投げたのを見て、足で靴飛ばしをしていたAがそれを模倣している点にある。日常的にリーダーシップをとろうとした男児Aであったが、男児Hが自分よりも高く投げているのを見て、それを模倣してより高く遠くへ飛ばそうとしている。このように靴飛ばしの投げ方を変容させるという模倣は、水平的再文脈化に位置づけられるのではないだろうか。

事例2【あっちむいてゲッツ】6月9日

園舎の前でAを含めた男児たち数名が“あっちむいてはい”をしている。突然1人の男児Iが「最初はゲー…あっちむいてゲッツ！」と両手の人差し指を立てながら言い男児たちの笑いを誘う。男児Iは得意げに「あっちむいてゲッツしよ、いっせーので、あっちむいてゲッツ」と、他の子たちと一緒に「あっちむいてゲッツ」をはじめ。男児たちは次々に「あっちむいてゲッツ！」と言い出し、男児たちは園内を駆け回って先生や友だちに「あっちむいてゲッツ」を披露してまわる。

【考察】

この事例では、単なる「あっちむいてはい」の模倣ではなく、男児Iが部分的に変容させた模倣である「あっちむいてゲッツ」が遊びの展開を大きく転機させている（垂直的再文脈化）。この新奇性を伴う模倣によって作りだされたおかしさは、周囲の男児たちに繰り返し模倣されることによって、新しい文脈を生成し遊びの面白さを増大させる効果があったと考えられる。

「あっちむいてほい」は基本的に1対1の遊びである。それに対して、【あっちむいてゲッツ】により垂直的再文脈化されたことで、不特定多数の人に「【あっちむいてゲッツ】と一方的に言う」といった遊びに転換している。そして、「あっちむいてゲッツ」というフレーズもの新規性によるおかしさで、複数の男児が皆で「あっちむいてゲッツ」と言ってみることで、新しい遊びの文脈を生み出しているのである。この事例では「あっちむいてほい」から【あっちむいてゲッツ】への移行という垂直的再文脈化と、1対1の遊びから不特定多数の友だちや保育者を集団でからかうという遊びへと水平的再文脈化が生起していると考えられる。

事例3【こんなんしかできんのか】 5月19日

ホールで縄跳びの練習（前とび）をしていたAに対して、隣でとんでいた男児Bが「おまえこんなんしかできんのか？」とわざとゆっくりとしたテンポで飛んでみせる。それに対して、Aは負けまいと無言で「後ろとび」をはじめBの方をみている。それをみたBは、Aと同じように「後ろ飛び」をはじめた。その後は、競うようにお互いの飛び方を真似しあいながら無言で縄跳びをとんでいた。

【考察】

本事例では、縄跳びをとぶAに対して、男児Bが「おまえこんなんしかできんのか？」と言う。観察時の様子から決して縄跳びが得意とはいえないAに対して、男児Bの挑発ともとれる発言は、対抗意識を芽生えさせるに十分な行為だったと考えられる。Aは男児Bに負けまいと無言で「後ろ飛び」、その後Bが「走りとび」など様々な縄跳びの飛び方を模倣しあっている。この事例では縄跳びという活動の文脈のなかで、垂直的再文脈化が生起している。模倣することは、「こんなのもできる」、「オレはこんなのも」といったメタメッセージとして機能しており、相互に縄跳びの飛び方を変えることでコミュニケーションをとっていた。

事例4【ザリガニ釣りのエサ】 6月16日

この日、年長クラスは幼稚園の近くの田んぼに田植え体験をしにきている。その合間、男児Aは田んぼの傍に流れる小川へ走っていく。Aは、小川で実習生と何かを探していた男子Sを見つけ「何しとるん？」と尋ねる。実習生は、「ザリガニをさがそうって」と答え、「そう思っ

てたんやけどエサがおらんよ」とSが続ける。「どうしょっか、どうやってつろっか、エサがないね…」とSは実習生とエサや釣り竿になるものを探している様子。

A児は裸足になりSがいる小川に入っている、水の冷たさを確かめるように手を小川のなかに差し入れる。川の流れや周りの様子を見ていたA児が、突然、隣のSに「オオバコとって、あそこ」と声をかける。Aは器用にオオバコをちぎり船にしてそれを小川に流す。Sも「これおおばこ？」と真似てオオバコらしき葉をちぎり、小川に放り投げ「ほらみて！おるよ流れていった」と指さしながらAにアピールする。しかし、Aは何もいわず、自分でその周りにオオバコが無いか探してS児には無関心な様子。男児Sはしばらく、川に流れていく葉を眺めていたが、「ザリガニのエサになるもんはないかね」と再び実習生と一緒にザリガニのエサ探しを始める。

【考察】

この事例では、ザリガニ釣りという目的が明確な活動をしていたSが、Aが始めたオオバコ流しという遊びの文脈に一時的に乗るが、最終的には再びザリガニ釣りへ戻っていく姿がみられた。「Sのザリガニ釣りの文脈」と「Aのオオバコ流しの文脈」とが錯綜しながら展開していく。途中から小川に遊びに来たAは、ザリガニ釣りというSの活動には興味を示さず、以前経験があったのかオオバコ流しを始める。SはAを真似てオオバコ流しを一時的に模倣するがその楽しさが理解できなかったのか一回だけでやめてしまう。本事例では、男児Sはザリガニ釣りという目的のある遊びを脱文脈化して、Aがはじめたオオバコ流しの文脈に移行するがその魅力が十分に伝わらず模倣による再文脈化は生起していない。

事例5【笹舟流し】 6月16日

事例4の続きである。AはSのオオバコ流しに興味を示さず、オオバコ以外で新たに流すものを探している様子。Aは近くに落ちていた笹を拾い「これ笹！みて笹があったよ」とSに見せようとするが、Sは気にもとめずに「エサになるもんないかね」とすでに小川から離れた場所にいる。

そこへ、女児CとDが来て、Aが持っていた笹に興味を示し「笹舟つくりよん？」と聞く。Aは「うん」と小さな声で答え、黙々と笹船を

作ろうとする。女兒Cは笹をみつめてきて、手早く角度をつけて船のかたちにして両手で流す。「レディゴー、おー速い速い」と女兒二人が歓声をあげる。その声を聞いてSが戻ってくる。Aが熱心に作成していた笹舟を、「ほらっ」と自慢げにSにみせる。Sはうらやましそうに完成した笹舟を眺め、「じゃあさ、オレが」とAが作成した笹舟をとりあげ流そうとする。それに対して、「オレがオレが流す」とAは自慢げに笹舟をながす。Sも「うわうわ、いったいった…ひっくり返った」と声を上げる。Aは遠くまで流れていく様子を見守りながら「やったゴール」と満足げな様子。その後、S児も興味をもったのか大きな笹を探し、2枚重ねた笹船を苦心して作成して笹船レースを始める。

【考察】

前の事例4ではオオバコを小川に流していたA児であったが、今回は笹船を流そうとしている。目的は同じ（「川に流す」）で、手段が異なる遊びに変容していることから、水平的再文脈化が生起していると考えられる。ただ、ここで興味深い点は、女兒CとDとは、Aの完成した笹船流しを模倣した訳ではなく、作成途中でA児の様子と「小川の傍」「笹」という関連性で「笹舟づくり」と判断してAよりも先に笹舟を流している点にある。言い換えるならば、他児の「やろうとしていること」を予測して、模倣することで笹舟流しという遊びが展開しているのである。このような、未完了の行為を予測しながら自らの行為を選択し遊びを展開する姿は5歳児の模倣に特徴的な側面かもしれない2)。

また、戻ってきた男児SもAが作成した笹舟をみて、自分も作成しようとしている。ここで、Aが一枚の笹舟を作成していたのに対して、Sは2枚重ねて大きな笹舟をつくり対抗している。さらに、単なる「笹舟流し」から、2つの船を同時に流すことで「レース」に発展させていく点は垂直的再文脈化といえる。

総合考察

本研究では、5歳児の遊びのなかの模倣に焦点をあて、遊びの展開のプロセスにおける模倣の役割を検討してきた。本研究の結果としては、以下の三点に整理できるだろう。

第一に、5歳児の遊びにおける模倣は、「同意」をあらわし、遊びへの参入を意味したり、仲間意識を高め5歳児の仲間関係を構築するストラテジーとして機能していた。事例1の【上

履き飛ばし】では、Aから遊びに誘われたHが模倣することで、Aと一緒に遊びに加わっている様子がみられた。

第二に、模倣による水平的再文脈化により、新たな遊び集団が構築されていた。水平的再文脈化という、新しい活動への展開により、遊びの種類が変容していくことがある。その際に、事例2【あっちむいてゲッツ】のように模倣の変容がきっかけとなり、水平的再文脈化が起こり遊び集団が1対1から広がりをもせ再構築されていた。

第三に、遊びにおける模倣の変容により、垂直的再文脈化が生起して遊び自体が展開していく契機となっていた。事例2【あっちむいてゲッツ】や事例3【こんなんしかできんのか】では、相手の模倣だけではなく、それを変容させて模倣することで遊びに展開がみられた。また、事例5【笹舟流し】では、「笹舟流し」から他児による模倣によって、「レース」へと垂直的再文脈化することで遊びが展開していた。

レオンチェフ(1980)は、活動が発展していく過程の原理について次のように指摘している。すなわち、すべての行為の目的は、複数の関連した活動の新たな原動力、ひいては新たな方略や道具の発想の刺激となる。このようにして、活動というものは新たな活動を生み出し、結果として社会における分業を生み出していく。この事をふまえると、遊びという活動の過程のなかで、行為の目的が次第に変化し、遊びが深まったり異なる展開を示したりするうえでは垂直的再文脈化が必然的に伴われていると考えることができるだろう。

以上のようなことから、模倣は子どもの遊びを変容させるひとつの契機となる可能性が示唆される。遊びのシークエンスを追ったPark & Moro (2006)は遊びの変容を「状況の定義の揺れ」という観点から分析を行っている。この研究の事例としては、仕事活動としての「お片づけ」という状況の定義が揺らぎ、遊びへと転じていく様子が考察分析されている。しかしながら、Park & Moro (2006)では「状況の定義」という観点からの分析のために、定義づける主体として子どもたちが不特定であり曖昧なままである。それに対して本研究では再文脈化という観点からの考察により、遊び自体の変容過程をより詳細に検討できたと考えている。

最後に5歳児の遊びにおける模倣と遊びの展開プロセスの特性について言及しておきたい。

上述したように、5歳児の遊びにおいて、模倣は遊びへの参入を意味したり、仲間意識を高める機能を果たしていた。このような点は、「行為そのもの」が楽しいから模倣するのではなく、模倣することによる副次的な作用を勘案して模倣するという5歳児の遊びへの参加方略として考えられるだろう。また、事例5【笹船流し】のように、笹舟流しが行われる前に、友だちの行為を先読みして模倣するという点は、可能性のなかから面白さを共有して遊びを広げていく5歳児の模倣の特徴ともいえるだろう。以上のようなことから、遊びという活動における模倣の目的そのものが多様であり、それに応じて再文脈化が複層的に生起しやすいことが考えられる。

注

- 1) レオンチェフによれば、活動の構造は、活動、行為、操作の3つの水準と、動機、目的、条件という3つの異なる水準が相互に関連しあうシステムをなしているという。
- 2) 年少児と年長児の模倣の感情的側面に着目して検討している杉村ら(2010)の考察によると、年少児は模倣を通じての共感・共鳴が成立しない傾向があるのに対して、年長児では模倣では動作や雰囲気面の面白さで模倣が生起しており、「模倣をと通して面白さを共有したり連帯感を感じる方向に発達する」と述べている。

引用文献

- 天野清(1994). 発達研究の現在—Activity theory(活動理論)の発展と現状—児童心理学の進歩, 2-32.
- エリコニン(1992). 遊びの心理学, 新読書社.
- レオンチェフ(1980). 活動 意識 人格(西村学・黒田直美訳), 明治図書.
- 明和政子.(2004). なぜ「まね」をするのか. 河出書房新社.
- Park, D.& Moro, Y. (2006). The dynamics of situation definition. *Mind, Culture, And Activity*, 13 (2), 100-128.
- 佐伯 胖.(2010). 模倣と学び. 渡部信一(編), 「学び」の認知科学事典. 大修館書店. pp. 167-185.
- 杉村伸一郎・浅川淳司・岡花祈一郎・牧亮太・松本信吾・日切慶子・菅田直江・林よし恵・落合さゆり・久原有貴・佐藤裕樹・鄭

曉琳.(2011). 保育場面における幼児の模倣—感覚・感情的側面からの検討—. 広島大学学部・附属学校共同研究機構研究紀要, 39, 25-30.

鈴木裕子(2008). 幼児の身体表現活動において発現する双方向的な模倣の機能. 名古屋柳城短期大学紀要30, 115-123.

Tomasello, M., Carpenter, M., Call, J., Behne, T., & Moll, H. (2005). Understanding and sharing intentions: The origins of cultural cognition. *Behavioral and Brain Sciences*, 28, 675-753.

Van Oers (1998) *The Fallacy of Decontextualization, Mind, Culture, And Activity*, 5 (2), 135-142.

矢野喜夫(1996). 遊びにおける活動の発達. 高橋たまき・中沢和子・森上史朗(編), *遊びの発達学 展開編* (pp.80-97). 培風館.

謝辞

本研究は平成22年度幼児心理学観察演習を通して得られた知見である。研究にご協力いただいた幼稚園の子どもたち、ならびに先生方に心より感謝申し上げます。