

# 遊びの分類に関する試案

菅 原 創

## 目 次

1. はじめに
2. 遊び研究における遊びの分類
  - ①保育における遊び研究
    - ・山田の分類
    - ・玉置の分類
  - ②心理学における遊び研究
    - ・Piagetの分類
  - ③発達研究における意義と課題
3. 知能・知性および行為の分類
  - ①知能・知性の分類
    - ・LD研究と分類
    - ・Gardnerの分類
  - ②脳構造と機能の局在
    - ・Rolandの研究
    - ・澤口の研究
4. 遊びの分類試案
  - ①遊びの神経心理学的分類
  - ②象徴をどう考えるか
5. まとめ

## 1. はじめに

人間の行動の中には、「遊び」と呼ばれるものが混ざっている。行動の中のどのようなものが遊びと呼ばれるかは、その時の文化が決定し、文化は常に変化する。したがって、遊びを定義しようとしても、文化の変化に合わせて定義自体も変更せざるをえなくなる。しかし、行動の分類・類型化が、生物学・生理学的基礎を持ちうるのであれば、それは容易に変化するものではなく、その中に位置づけられる「遊び」と呼ばれるものの範囲の変容にも、柔軟に対応しつつ概念整理ができるものと考えられる。

子どもが走っているのと大人がマラソンをしているのでは、従来の遊び研究の文脈では、別のものとして扱っていた。これは、明らかにルールがあるかどうかという違いはあるし、また目的の違いがあるが、行為としては本質的に同じものである。双方とも感覚系のフィードバックを伴う全身運動であり、運動能力や感覚系の発達の段階は異なるが、行為としては何ら質的な差異はない。

ある行為を見て、その行為の中に「遊び心」という心理過程を見出すことはできるが、その行為自体を抽出してそれが遊びであるかどうかを判別することはほとんど不可能であると思われる。そ

れは、楽しくても楽しくなくても走るという行為としては、何ら外見上の違いがないし、その行為の及ぼす結果とその及ぶ範囲には何ら違いがないからである。ただ一つ違いがあるとすれば、その行為を続ける際の動機付けの側面であり、それはあくまでも行為者の内面世界の問題である。

多くの研究は、遊びを行為として捉え、その上でその分類を試みたが、そこには遊びという概念の持つ特殊性による限界がある。それは、遊びというものが行為として出現するにもかかわらず、行為としての固有性を持っていないことに起因する。同じ行為が遊びとして認識されたりされなかったりするという現実がある以上、それを行為として分類しようとしても限界がある。

そのため、遊びは行為ではなく心理過程としてとらえ、その分類整理が試みられている。

## 2. 遊び研究における遊びの分類

### ①保育における遊び研究

#### ・山田の分類

遊びを行為ではない側面から概念整理した研究に、山田(1978)のものがある。山田は「遊び化」という概念を用い、ある活動が遊びと呼ばれるものへ変化する方向性という観点から、その3つの構成要素を抽出している。第1は「その活動が主体にとって楽しいこと」であり、第2は「主体にとっては、その楽しい活動自体が目的であって、その活動が、外部にある他の目的達成のための単なる手段となっていないこと」、第3は「外部から強制され、拘束されているという感じを主体が持たないこと」である。

その上で山田は、遊びを分類するカテゴリーとして、「創造」「感覚」「収集」「模倣」「偶然」「競争」の6つをあげている。しかし同時に、「遊びは本来遊ぶ主体の心の問題、意識の問題から離れては成立し得ないのであるから、ある種の活動を客観的に一つの範疇の中に閉じ込めることは不可能」だとしている。

ここで、分類が不可能であると言わざるを得なくなった原因としては、分類の対象が、遊び化される活動なのか、遊び化された活動なのか、あるいは遊び化の条件の一つとしてあげられた楽しさなのか、必ずしも明確にされていないことが挙げられる。ただし、従来の遊び研究においては、活動もその対象も心理過程も渾然一体となっていたが、この心理過程、あるいは認識としての「遊び化」という概念によって、それらを明確に区別したうえでの整理が可能となろう。

#### ・玉置の分類

玉置(1994)は、遊びの基本条件として「面白い活動」であることと「虚構」をあげている。ここで虚構とは、「現実的なものとしての行為と現実的なものとしての操作の組み合わせによって産まれる」ものとしており、食事を用意するという現実の行為と、碗に砂を盛るという現実の操作の組み合わせが虚構であり、遊びだとするものである。

その上で、「遊び心」という観点から4つの分類カテゴリーを提案している。これは、「戯れる(たわむれる)活動」、「楽しむ(たのしむ)活動」、「装う活動」、「冒す(ためす)活動」である。

## 遊びの分類に関する試案

ここで、分類されたものは、ある活動が「遊び化」される方向性、あるいは「遊び化」される際の心理過程を分類・整理したものと解釈することができる。

これらの研究は、遊びに関わる子どもの心情と動機付け面の理解を促進し、教育カリキュラムを考える上で、重要な方向性を持つ。しかし、同時にこれらとは別に、遊びとしてはとらえられたり、とらえられなかったりしてきた行為そのものを、言い換えれば「遊び化」される対象としての行為を、その発達的な意義の側面からとらえ直す必要がある。それは、先に例をあげた、子どもが走っているのと大人がマラソンをしているのでは、そこに含まれる心理過程は分類することができるが、双方とも心肺機能と運動能力の増進する行為という側面からは全く同じものであり、その行為の特質が教育の目的として一定の意味を持つからである。

言い換えれば、走ることがどんな意味を持つかをとらえることと、楽しく走るためにはどうしたら良いかということとを別々にとらえ、その上で双方を構造的に分析しようというのである。さらに言えば、遊び心の分析と、遊びを含む行為の分析をするということである。

では、人間の行う行為を分類するには、どのような基準が考えられるか。また、その基準が教育的な意義を持つのか。

多くの遊び研究は、特に幼児教育・保育に関わるものは、遊びを通してみることができる子どもの発達の姿と遊びの教育的意義に、その関心の中心点が位置づけられる。つまり、どのような遊びには子どものどのような部分の発達の様子が現れ、またどの遊びにはどういう効果があるということを知ることがその目的とされている。そして、その視点からあきらかになった知見に基づき、子どもをとりまく環境設定を行い、また適切な援助の在り方について考察することになる。

### ②心理学における遊び研究

#### ・Piagetの分類

このような視点からの研究として、Piaget (1945) があげられる。Piaget は発達段階論の立場から、「機能的遊び」「象徴的遊び」「ルールのある遊び」という分類を行っている。

この研究が指し示すとおり、確かに幼児期になると「〇〇ごっこ」や何かのふりをして遊ぶ姿が頻繁に観察されるようになり、児童期には見られなくなる。それに代わるようにして、ある一定のルールにしたがって遊んだり、またルールそのものをお互いの合意に基づいて改変し、それを楽しむ姿が見られるようになる。

問題は、この理論によって何が見えるかである。Piaget は思考の発達段階の研究の流れでこの分類方法を考案したため、子どもの行動の中の段階論に当てはまる部分にのみ焦点を当てたという評価を否めない。

ある段階に見られるはずの遊びが他の年齢域に見られることはないのか。つまり、Piaget が言う2歳から7歳の「象徴遊び」の時期に他の遊びは見られないのか、という批判である。確かに2歳未満の子どもに「象徴遊び」を見出すことは難しいし、ましてや「ルールのある遊び」を自発的に行うことは不可能である。しかし、「ルールのある遊び」をする段階の子どもに、「機能的遊び」

や「象徴的遊び」が見られないとは言えないはずである。

子どものある特定の時期の思考パターンが、子どもの遊びにどのように現れているかという観点からは、この分類は一定の評価ができる。「ルールのある遊び」を通して見えるものは、規則・規範という概念の発達とそれを利用しようという意識、およびその仲間間での共有の姿である。したがって、概念形成という思考能力と、それを他者と伝達し合うコミュニケーション能力等の発達という文脈であれば、「ルールのある遊び」は発達指標として一定の役割を担うであろう。しかし、それを遊びそのものの発達の目安として用いるのは、遊びというものの発展の方向を狭くとらえることにつながり、その方向にない遊びを通して見ることはできるはずの発達の姿を見逃すことにつながってしまう。

それに何よりも、「遊び」という概念と「発達」という概念は必ずしも馴染まないはずである。

「遊び」というものは、先にも述べたが、行為として出現するにもかかわらず行為としての個別性を持たず、それをとらえる側の主観と心情に左右される概念であり、それに対して「発達」は、生物学的な基礎を持つ自然科学概念である。

### ③発達研究における意義と課題

さて、本研究では、ある行為を通じてどのような側面が発達しているのかをとらえるためのカテゴリーの作成を試みた。ここで確認したいのは、ある行為を通じてある特定の一つの能力だけの発達が見えるということはないということである。例えば、先にあげた「ルールのある遊び」を通じて規則・規範という概念の形成と、それを他者と伝達し合うコミュニケーション能力の発達等が見えるようにである。したがって、行為そのものを直接分類することはできず、行為を形作る構成要素の分類といった方が適切であろう。このような間接的な分類を行う方が、その行為によってどのような側面が発達しているのかをとらえる場合は都合が良い。また、ある特定の行為しかしていない場合の、発達が促されない側面の特定にも役に立つはずである。

このように、発達という概念を行為の構成要素をカテゴライズする基準とすれば、どのような能力・側面の発達を促したいからどのような環境設定が必要かという議論が可能となる。また、ある特定の要素を含む行為が全く現れない子どもへの対処の際も、指標としての役割を担えるのではないかと考える。

これらを明らかにした上で、それらの活動・行為がどのように遊び化されるかを論ずることにはしたい。

## 3. 知能・知性および行為の分類

### ①知能・知性の分類

発達という概念を切り口とする場合、神経心理学的な機能分類をその基礎とするべきであろう。発達という概念を用いるからには、生物の系統発生的視点からも考証に耐えるものとすべきであり、その意味からも、従来の哲学的論理性を追求する形からは離れたこのような分類が必要であると考

## 遊びの分類に関する試案

える。

神経心理学の研究には大きく二つの流れがあり、一つは解剖学的な基礎を持つものであり、もう一方は発達遅滞等を対象とした臨床系のものである。特に最近では、LD児の臨床データが蓄積され、認知障害や問題行動の出現パターンの分類研究が進むようになった。これらの研究は、ある特定の行動・能力がどのような認知システムと関係があるかを明らかにするとともに、人間の行動を質的に分類する指標を与えるものである。

### ・LD研究と分類

服部（1996）は、LD児の知能構造の検討のためにWISC-Rの結果の因子分析を行い、以下の3つの因子を抽出している。

第1因子：言語理解と言語概念化

第2因子：視的認知と構成行動

第3因子：注意集中と数・記号の処理能力

この研究によって明らかにされたことは、ある行為とその行為を支える能力の欠損に一定のパターンがあり、特定の能力に障害があっても他の能力には特に影響が見られないことを示している。これは、ある行為および能力が、特定の認知・神経システムによってつかさどられており、そのシステムの構成単位が抽出可能だということを示している。

### ・認知心理学における分類

Gardner（1983）は、認知心理学の立場から多重知性という概念を提唱し、以下のような分類を行っている。それは、

**Linguistic Intelligence**

**Musical Intelligence**

**Logical-Mathematical Intelligence**

**Spatial Intelligence**

**Bodily-Kinesthetic Intelligence**

**The Personal Intelligences**

である。

Gardnerはこの中で、異なった知性は異なった大脳新皮質部位に局在することを示唆しており、それらがある程度独立して働くことができ、それぞれが階層的な構造を持ち、また生得的であると示している。

## ②脳構造と機能の局在

### ・Rolandの研究

実際にある知的行為をしている際の脳の賦活部位について実験的に研究してきたRoland（1984）は、脳内のグルコース、融酸素量、血液等の代謝活動を測定することにより、17の機能的に異なる部位を見出している。しかし、Rolandが被験者に課した作業はかなり複雑であるため、それぞれの部位が単独で働くのではなく、組み合わせされた形での賦活が観察されており、活動と機能領野

を特定するまでには至っていない。

・澤口の研究

澤口 (1989) は、「知性を実現する相対的に独立した神経経路」を「フレーム (frame)」と呼び、神経科学で用いられている「系 (system)」ないし「経路 (pathway, channel)」と、認知心理学における知経路 (フレーム) を統合する概念として提唱している。これは、「階層的に構造化された大脳皮質神経経路」が、互いにある程度連絡し合っているものの、各知性ごとにその主たる構成要素は固有であり、互いに独立して働き得るし、構造的に区別できるというものである。

この中で澤口は、先の Gardner による知性の分類を用い、どの部位とどの部位の間に連絡があり、各フレームを構成しているかを検討している。またさらに、人間以外のサル等の脳機能との比較から、フレーム構造の進化にまで論を進めている。

#### 4. 遊びの分類試案

##### ①遊びの分類

さて、遊びの分類と述べたが、正確には遊びの対象となる行為の分類と表現した方が適切であろう。この理由については前にも述べたが、ある行為が主体の意識によって遊びになったりならなかったりすることがあり、また、それが文化・社会的な文脈で左右され得るからである。ここでは、遊びの対象となる行為自体を分類することにより、その行為が遊びと認識されるか否かに関わらず、その発達のな位置付けや意味について考えたい。

ここでは、先にあげた Gardner による知性の分類と、澤口によるフレーム理論の枠組みを参考に、以下のように分類した。

- ・言語遊び
- ・音楽遊び
- ・論理・数学遊び
- ・空間遊び
- ・身体・運動遊び
- ・人間関係遊び

以上6つである。次に、分類されたそれぞれについて、幼児期に見られる代表的な遊びの形態に触れてみよう。

「言語遊び」は、「しりとり」や単語の「逆さ読み」がすぐに浮かぶであろうが、それだけでなく、言葉に興味を持ち、ある言葉を聞いたり話したりしながらそれを楽しむところから始まり、ものの名前や文字の並び等に興味を持ってかかわるものである。知識の表現や交換を楽しむこともここへ入る。「なぞなぞ」などはこのいい例であろう。言語の習得自体、明らかに遊びと解釈できる態度で取り組んでいるケースが見られることから、遊びの対象として独立した分類が可能と考えられる。

また、象徴遊びやごっこ遊びの一部もここへ分類される。その根拠については後述。

## 遊びの分類に関する試案

「音楽遊び」は、文字通り音やリズム、音階やメロディー、歌等を楽しむ遊びである。

「論理・数学遊び」は、パズル、ゲーム、クイズ等。また、ゲームのルールを変えたり作ったりすることも含まれる。

「空間遊び」は、砂場での造形、工作、絵画、積木、ブロック等の、空間の構成やものや空間の形を探索したりするものである。また、見立てはここに分類することができる。見知らぬ場所への探検もここへ入れられるであろう。

「身体・運動遊び」は、物の<sup>もてあそ</sup>び、かけっこ、鉄棒、山登り等の、身体感覚や運動を対象にするものである。

「人間関係遊び」は、フリ遊びや変身遊び、役割の交代を伴う社会のごっこ遊びが分類される。その根拠については後述。

以上、大まかに例をあげてきたが、遊びによっては、複数の遊びの要素が混ざり合った状態で出現するものもあり、年齢が進むにつれて、単純に一つのカテゴリー内に収まる遊びは少なくなると考えられる。しかし、人間が行う行為の中で、遊びとして認識されうるもののほとんどすべてが、これらの内いずれかに分類されるであろう。またここでは、大人がするゴルフも子どもがするゴルフも同様に「身体・運動遊び」に分類することができる。ただし、子どものゴルフがゴルファーの真似をすることを楽しんでいる場合は「人間関係遊び」に分類されるであろうし、ゴルファーの真似をしつつもボールを目指す方向へ飛ばそうとしているのであれば、「身体・運動遊び」と「人間関係遊び」の混ざり合ったものと解釈することができる。

### ②象徴をどう考えるか

さて、先に象徴遊びやごっこ遊びの一部を「言語遊び」に、見立てを「空間遊び」に、フリ遊びや社会のごっこを「人間関係遊び」に分類すると述べたが、それは以下のことによる。

Forder(1983)によれば、脳の認知機構を変換器、入力系、中央装置に分類し、変換器は受容器表面を通じて刺激を神経信号に変え、入力系は変換された情報を中央装置が利用できるようにする働きがあるという。そしてその入力系にあたるものが知覚系と言語系であると提言している。この考えが妥当であるとする根拠として、古塚(1993)は、両者とも世界に関する情報を中央装置にもたらし、独自の推敲機構を持ち、具体例から一般型への関係を計算するという本質があり、独自の神経回路網を持つことをあげている。

また、坂野(1990)は、情報はその内容が具体的なものから抽象的なものへと変化していくにつれて、右半球優位なものから左半球優位なものへと半球優位性が変化していき、これが言語情報にも非言語情報にも当てはまることを検討している。

言語や知覚系が乳幼児期に急激に発達することと、以上の議論を合わせて考えると、言語や知覚が成立するために必要な、具体例から一般型への関係を計算するシステム自体もこの時期に発達すると考えるのが妥当であろう。そう考えると、見立てや象徴という現象は、このシステムが生成さ

## 菅 原 創

れる過程での、一般型へ還元できる具体例を確認する姿だと捉えることができる。例えば自動車を見て四角い物体という一般型に還元し、また、四角い物体に還元できるものとして、積木やブロックなどのものが喚起される。それは、ものの形だけにとどまらず、行為やイメージの姿、形、そして言語にまで及ぶのであろう。

最初はこの確認作業は、多くの場合自分一人で試し試し行いが、年齢が上がると、他者との間で確認しあい、その精度を上げていく。したがって、見立てや象徴は社会的なもの、つまり社会のごっこへと向かう。行為の一般系を他者との間で確認しあう姿。それが社会のごっこであることは容易に推測できよう。そしてその精度が十分上がったことが確認された時、その役割を終え、現れなくなる。

さて、以上のように考えると、Piaget がいう象徴遊びが、3つの側面を持つことに気がつくであろう。幼児が砂場でままごとをしている場面では、まず椀に盛った砂をご飯と見立てる「空間遊び」があり、お母さんやお姉さん役のフリをするという「人間関係遊び」があり、また、お母さんや大きいお姉さん、小さいお姉さん、子どもといった概念や役割に関する知識を表現し合う「言語遊び」の側面が見られる。そして、そのそれぞれの遊びにおいて、象徴機能が出現する年齢や発達段階、発達的な変容がある。

## 5. まとめ

本研究では、従来の遊び研究が明らかにしてきたことを確認した上で、脳機能の局在を手がかりとした、遊びの対象となる行為の分類を試みた。脳機能の局在については、めまぐるしい発展が見られる分野であるため、そこでの知見を統合することでこの枠組みは今後更に精緻化することができるだろう。

これによって、ある行為および遊びがどのような側面の発達を促しているか、あるいはどのような側面の発達の姿をあらわしているかの特定が、ある程度可能になったのではないかと考える。また、従来の遊び研究の流れではほとんど焦点の当てられなかった遊びや行為にも、焦点を当てることができるのではないだろうか。

ここから得られる見地により、ある保育現場で起こっている遊びが、その子どもたちのどのような側面の発達につながっているかが、ある程度特定できるであろう。また、逆に発達が促されていない部分の特定も可能となるはずであり、保育環境の構成を考える上で、有益な資料の収集が可能となろう。

文部省の幼稚園教育要領は、幼稚園教育における「自発活動としての遊び」の重要性を強調しているが、遊びそれ自体がどのような教育効果を持つかについては言及していない。しかし、領域という概念にこのような分類を取り入れることにより、遊びと教育目的との関係をより明白にすることができるのではないだろうか。

また、発達障害や遅滞といった場合の子どもの遊びを見る際も、手がかりが提供できるのであろう。例えば、自閉傾向がある子どもの場合、「言語遊び」と「人間関係遊び」に分類されるような



## 遊びの分類に関する試案

遊びが見られるかとか、ある種のLD症状が見られる子どもの遊びの傾向の確認が可能となるのではないだろうか。今後、この分類は更に精緻化されることが望まれるが、そこでサブカテゴリーが作成され、またそのそれぞれの発達の様相がはっきりしてくれば、障害を持つ子どもの治療教育のプログラム、および環境設定のてがかりの作成につなげることができよう。

多くの遊び研究が、ある種の哺乳動物で見られる遊びを対象とできないかを画策しているが、今回の枠組みは、そちらへも視点をつなげることができよう。脳機能の局在と進化の関係については澤口が検討しているが、それらを参照することで、動物の遊びの発達の様相を明らかにすることができるのではないか。

しかしながら、方法論上当然ではあるが、遊びという認識や心理過程としての遊びからは、程遠いものとならざるを得なかった。今後は、それぞれの遊びがなぜ起こるのか、またなぜ楽しいのかといった本質論についても検討していきたい。

## 文 献

- Forder, J. A. (1983) *The Modularity of Mind*, MA : MIT Press.
- Forder, J. A. (1985) *Precis of The Modularity of Mind, The Behavioral and Brain Sciences* 8 : 1-42
- 古塚 孝 (1993) 障害児の早期療法とその発達神経心理学的考察 —脳の可塑性・初期経験・モジュール的脳構築論— 北海道大学教育学部紀要第57号, 117-140
- Gardner, Howard (1983) *Frames of Mind : The Theory of Multiple Intelligences*, New York : Basic Books.
- 服部照子 (1996) LD児のWISC-Rの因子分析 滋賀女子短期大学研究紀要 第21号 23-31
- 牧島象二 (1997) パターンダイナミクス (8) 感覚、知覚、運動等の神経機構と感情、思考、意識、心等の脳構造、即ち Mental Biology の新設立 その (2) Mental Biology の授立と心や意識の問題 野口研究所時報 第40号 4-14
- 中沢和子 (1993) 「遊び」の一般通念についての考察 —幼児教育実践の立場から— 平成3年度特別代用附属学校経費による研究報告書 87-102
- Piaget, J. (1945) *La Formation Du Symbole Chez L'enfant*, Delachaux & Niestle. Neuchatel et Paris 大伴茂訳 『遊びの心理学』[幼児心理学2] 黎明書房
- Roland, P. E. (1984) *Metabolic Measurements of The Working Frontal Cortex in Man*, Trends Neurosciences 7, 430-435
- 澤口俊之 (1989) 知性の脳構造と進化 海鳴社
- 玉置哲淳 (1994) 3つの次元からの遊び概念の検討 大阪教育大学紀要 第IV部門 第42巻 第2号 217-233
- 渡邊正孝 (1993) 高次脳機能の研究と動物実験 心理学評論 vol. 36, no. 1, 80-107
- 山田 敏 (1978) 幼稚園教育問題に関する研究[VIII] —遊び研究の基本的立場の構築 (理論研究IV)— 信州大学教育学部紀要 No. 39 51-64