

活動理論勉強会レジュメ

遊びと動機

Pentti Hakkarainen

発表者：松河秀哉

はじめに

この論文の目的

- ・人間の動機の複雑な本質の主要な例として、遊びの概念を再定義すること
- ・個人が従事する社会的文脈や社会的活動が、個人の遊びの動機の基本的決定要因となることを示すこと

そのために、

- 1、社会的に発達していく活動としての遊びの概観を示す。
- 2、内部の矛盾とともに、対象指向と対象の構築を、動機の分析の基本的なカテゴリーとして用いる。
- 3、これらの概念的道具を、ビデオテープに撮ったフィンランド人の幼稚園での遊びの時間の分析に使う。

現在幼稚園で働いている教育者の人生で 23 年前に起きたような、同じタイプの遊びのエピソードが再構成された。

遊びの概念化

様々な遊びの機能の定義

- ・ Groo(1921)：子どもの遊びの主要な機能は大人の生活の準備をすること
- ・ 遊びの要素と主な機能は、大人の世界からの独立という観点で定義される
- ・ Csikszentmihalyi(1981)：我々は現実のルールが止まっているときだけ、遊びについて語れる
- ・ 遊びは固有な現象として描写され、いかなる具体的な結果も生み出さない

子どもたちの遊びは想像上の状況における、象徴的活動によって特徴づけられる
遊びにおける代用と象徴性

遊びの本質的な特徴は、遊びが物語の世界と、現実の世界の境界に位置するということ
Batson(1955)：「これは遊びだ」というメタコミュニケーション的なメッセージ
遊びの状況を単なる状況の記述と区別するのに役立つ

遊びの中に本来備わっている動機を操作し、測定しようという試み

van der kooij(1983)のカテゴリー

- (1) 探検したいという衝動(遊びの行動における、好奇心、エネルギー、主導権)
- (2) 遊びの持続(遊びに向けられた注意)
- (3) 遊びの強さ(遊びの関わり、経験の深さ)
- (4) 遊びの喜び(喜びの経験、遊びの自己報酬的な本質)
- (5) 遊びの安定性(遊びの中で出会う障害にうち勝つ努力)

遊びの動機の説明は環状になる

- ・遊びは喜びと満足をもたらし、このために人は遊ぶ
- ・子どもは、遊びの中で内部の矛盾を解決し、不安を減らすことができるので、遊ぶように動機づけられるのだ(Isaacs,1930;Sutton-smith,1978)
- ・はじめから動機づけられている現象としての遊びの謎めいた性質こそが、遊びの過程が中身の代わりに強調される所以なのである(e.g.,Bruner,1977)

本来備わっている動機を測定しようという試みは個人的な遊びの行動のみに焦点を当てる社会的、組織的文脈は必須の説明要因

個人の内面の状態では、幼稚園のような大変複雑な状況における子どもの遊びは説明できない

説明は組織された活動システムによって創り出された社会的空間の中に求められなければならない

活動の種類としての遊び

- ・活動システムの要素を統合するのは、変容の段階にある対象(Leont'ev,1978)
- ・この統合的機能のために、どんな活動システムにおける対象も、動機分析の中心となる
- ・発達とは、活動システムの中の基本的要素間の、動的で矛盾をはらんだ相互関係なのである(Engestrom,1987)
- ・活動の概念は比較的簡単に、明確な対象の中の具体的な変化と結果を扱う過程に応用できる
- ・ところが、子どもの遊びはより複雑な現象である
- ・何が遊びの主体であろうか？何が遊びの対象の選択を説明する要求だろうか？そして、何が遊びの動機だろうか？

遊びの対象と要求を定義しようとする統合的試み

- ・遊びの対象は遊びの過程そのものでなければならない。(El'konin,1978;Leont'ev,1981)
- ・遊びにおいては、いかなる具体的結果を生み出す必要も、前もって決められた目標を達成する必要もない(Bateson,1987;Csikszentmihalyi,1981)
- ・遊びは、目に見える対象の代わりに、感情、要求、動因に向かって方向付けられている
- ・子どもは実際の有効な要求ではなく、要求の状態をまねる。Fein(1987) 寝たふりの例

遊びは一般的に、潜在能力や、人間の活動の仮想の対象や動因を実験することによって支配される活動のタイプとして、特徴づけられる

子どもの遊びの背後にある社会的要求は、遊びの本質は、大人がするように活動したいという子どもの欲求である Leont'ev(1981)

Leont'ev によれば、遊びの要求は、大人の世界の中にあるが、動因は、遊びの過程の中にある。

遊びと、それ以外の活動のタイプの間で根本的に異なるところ。習得の技術について何ら具体的な知識を生み出さない。習得することの習得。

Rubinstein(1989,II,64-74)遊びの動機は現実に対する直接的な関係を反映すると強調した
遊びの活動の目的は、それ自身が満足行くものなので、いつも直接的に意味がある
遊びにられる様々な活動の動因は、実際の活動とはモードが違う。
遊びの活動は、具体的な結果の形の目的の達成よりも、活動の意味や目的との関係を表す

子どもたちは、大人のように振る舞いたいという要求と、自分たちの現実の技能の間の矛盾を、遊びの活動から、現実の活動の状況を切り離すことによって解消する。こうして、Leont'ev(1981)によれば遊びの操作は、実際の操作に対応しないが、遊びの活動は現実の活動に似る

遊びの活動はいつも一般化された活動である

Leont'ev(1981)は子どもは遊びの中で、どんな具体的な人物もまねていないと論じた

図 14.1

・ El'konin、Leont'ev、Rubinstein によって遊びの起源に関してなされた議論の要約

遊びの起源は、心理学的活動理論の典型によって、まず、周囲の文脈における子どもの限界と大人の活動の間の基本的な矛盾によって説明された。矛盾は手段を媒介させることで解決される。遊びの動機は、遊びの対象によって説明される。

El'konin(1978)は、子どもの遊びの起源がいかに子どもの社会的地位の変化に関係しているかを示した。

遊びに対する動機と要求は、社会的なものであり、生物学的なものではない

社会的状況のインパクトは同年代のグループが集まり、一緒に遊ぶ幼稚園では、より可視的になる

一般的概念化と具体的な遊びの過程での説明の間のギャップ。

従来の活動理論の著作では遊びの過程のレベルでいかに矛盾が出てくるかを示していない
具体的な遊びの分析では、対象指向の一般的概念と、文化的内容は消える傾向にある

子どもたちの遊びが、具体的状況の中でいかに社会的、文化的に構成されるか、この構成の過程の何が矛盾なのかを示して、ギャップを埋める。

遊びの社会的構成とその動機

遊びを説明するためにはその社会的構成を分析する必要がある。遊びの社会的構成はたいてい、役割、脚本、筋書き、象徴的活動などの共同的構成というレベルで理解されるが、発達の過程の分析にはより広い社会的文脈が必要。

遊びが生じる社会的環境 = デイケアを分析

(デイケアでは、子どもによる遊びの共同構成、大人による仕事の共同構成に加え、大人のシステムと、子どものシステムの共同作用がある。これらのシステムの共通の対象は？
どういう観点から我々は協同的な構成について語れるのだろうか)

図 14.2 参照。

デイケアでは大人の影響大。子ども達は遊びの対象を共同的に構成。大人は遊びに介入。遊びの対象の共同的な構成は、デイケアの中で支配的な枠組みに支配されている。
その枠組みとは、(観察とビデオテープから)

- ・ 実践的枠組み(子どもの世話が強調され、実践的な結果が誇張される。実践的な組織と、大人によって決められた仕事を効果的に達成することが重要視される。人の論理が支配的で、子どもは大人によって示される強制に屈しなければならない)
- ・ 発達の枠組み(個人的な要求を満たすために、刺激にあふれた環境と活動を組織すること。共通の対象を共同的に構成することは、発達の環境を提供し、これらの環境の中で発達を構成することを意味する)
- ・ 子どもを中心とした実験的枠組み(大人たちは、子どもの目から見ると世界はどのように見えるのか想像しようとする。大人の仕事はこれを考慮に入れることによって、一時的に組織されている。)

幼稚園での遊びの矛盾

図 14.3 の説明

活動の共同的構成

縦軸 = 上(大人) - 矛盾 - 下(子ども)

横軸 = 手段 - 生来の価値、この軸に沿って大人のグループと子どものグループのそれぞれに矛盾が生じる。

教育の合理的モデル v s 感情的な母子関係、集団での位置 v s 活動の豊かな中身

シンデレラの例、遊びの豊かさ = 役の割り振り、進行と集団での地位 = お姫様へのこだわり

幼稚園における遊びの動機

遊びの動機の社会的構成を分析する。

状況

- ・大人の休憩中で、子どもだけで遊んでいた。
- ・買い物遊びと同時に4つの遊びが同じ建物で行われていた。
- ・買い物遊びは20年前先生の間にはやっていた
- ・遊びは、準備、売買、品物のままごとへの利用の3段階からなり、遊びに使われるものは、石、木の実などの天然素材である

買い物の遊びの共通の対象は、関係の交換。図14.4参照。

かつてあった準備の段階今は短くなり、象徴的生産物は失われ(木の葉 おもちゃのお金) 直接売り買いから遊びが始まる。

p.12の例

役割がないことに対する、共同的構成における大人の介入。

変化の段階の2つの水準の動因：直接的な状況の刺激、歴史的な層

図14.5

3つの遊びはお金の使用で結びついていた。

「公正な交換」について

歯磨き粉の例、価格と重さの関係

銀行の例、引き出すことがわからない

泥棒の例、逃げてつかまる

子どもの遊びの動機 = お金

道徳的な問題 = 合法的な交換と非合法的な交換、以前は見られない

お金の役割の変化、多いものがち

結論

- ・遊びは内的に価値があり、過程そのものが子どもをどう気づける
- ・遊びの動機は文化 - 歴史的な文脈で社会的構成を分析することでのみ明らかに出来る
各個人の内的空間の中に動機を探す代わりに、活動の文脈の中に存在する社会的、文化的空間に目を向けることが必要

幼稚園の遊びの中には、少なくとも3つの本質的な活動の文脈が存在した。

(1) 現在幼稚園で働いている教師の、子ども時代の遊びの活動の再構成。

(2) 教師のデイケアの仕事。

(3) 今日の幼稚園での、子どもの遊びの活動。

- ・ 動機は、これらの活動の間の複雑な相互作用の中で構成された
- ・ 遊びには、大人の歴史など、長い「いきさつ」がある
- ・ 遊びの動機にも、「いきさつ」がある。動機は、歴史的に研究されるべき歴史的な概念である。
- ・ Leont'ev、El'conin、Rubinstein - は、一般的な方法論的アプローチと、子どもの遊びに関する具体的で歴史的なデータの分析を結びつけるのに成功しなかった
人間の動機の分析の基礎としての対象指向の考えが、遊びのデータの分析の中に応用されなかった
- ・ El'conin (1978,1989) は、子どもの遊びの中の役割の関係は、子どもの直接的な環境の中の社会的な関係を反映し参照すると論じた。
方法論的主義。データを分析のための概念的道具にまでは高められず。具体的な遊びのレベルで、遊びの過程そのものが主な動機づけを行う要因とされる。一般的な方法論的主義から具体的な分析への推移の中では、子どもの遊びの背後にある動力として矛盾を考えない。
- ・ この研究では、対象指向性を始点として考え、相互に結びつけられた活動システムを再構成し、特有な幼稚園での遊びの対象の社会的、共同的再構成の中での基本的な矛盾をたどっている。動機は、ともに活動する仲間の中の関係の中に存在するのと同様に、文脈の特性の中にも存在するのである。動機は相関的な概念であり、様々な関係における矛盾が必須なのである。
- ・ これまでの分析は、一度に一つの遊びだけしか扱っておらず、動機についても、個人の遊びを通して明らかに出来ると思っていた。活動理論的視点から見れば、別々な遊びに思えるものの中にも共通の対象が存在している。動機の観点から見ると、存在する遊びは1つだけ、つまり「関係の象徴的交換」である。本質的な動力は、関係の交換の様々な形と、矛盾した解釈によって引き起こされた衝突の間の緊張なのである。