

原著

子どもの遊びにおけるエピソードの利用と社会的相互行為の境界構成

杉谷 修一

＜要 旨＞

子どもの遊びの特徴として、ダイナミックな相互行為境界の構成が挙げられる。記述された遊びのやりとりをシークエンスに沿って分析する方法がしばしば採用される。シークエンスは会話の参加者間で行われる発話の交換であり、それは相互行為の進行にとって特定の機能を果たすため、トランスクリプトは単一の焦点を持つ会話や行動のやりとりとみなされてしまう。エピソードは相互行為の境界がどのように構成されるのかという問題に非常に重要な意味を持つと考えられる。本論文ではエピソードが遊びの中でどのように利用されているかを検討した。

エピソードは単一の主題によって切り取られるひとまとまりの相互行為であるが、遊びの事例を検討した結果、必ずしもそうではないことがわかった。複数の主題が連続して継続される場合もあるし、またその主題が潜在的なこともある。このようなエピソードの複雑な構造が相互行為の境界が変動する契機として重要な関与をしている。もうひとつの特徴は、過去の一時点に位置づけられるエピソードを現在進行中の相互行為に取り込むというやり方である。このように相互行為の資源として取り込まれるエピソードを単位エピソードと呼ぶ。

遊びの中では単位エピソードは単なる回想の対象ではない。それは冗談や悪ふざけの材料であり、さらには単位エピソードの改変を通じて参加者の社会関係への影響を及ぼすものにもなりえる。単位エピソードを利用することで、相互行為の枠組みは大きく変化する。

それは相互行為における開放性の問題ともかかわってくる。開放性は社会的なものと同間的なものに分けることができる。前者は遊びが通常よりも広い人間関係を潜在的に受け入れる傾向があることを意味する。後者は間違いの少ない相互行為を営むには不利なほど拡大した範囲で遊びが行われることを意味している。相互行為としての遊びに影響を与える単位エピソードと開放性の関係を明らかにすることが今後の課題である。

キーワード：遊び、相互行為、エピソード、主題、開放性

1 問題の設定

子どもの遊び場面の分析にする際の問題のひとつに、相互行為の境界が狭い範囲に限定されてしまうということが挙げられる。直接観察によるデータの活用、特に会話の分析という方法を採用する際には、子どもに限らず大人の相互行為分析においても言えることである。このことを会話分析で議論されるデータの諸単位やトランスクリプトの道具立てを通して検討する。

具体的な発話が複数の行為者の間で交換され、あるシークエンスを構成するというのが会話の形で確定される相互行為の最小単位である⁽¹⁾。発話は厳密

に交互ではないにしても、相互のやりとりという構造を持つとみなされており、その意味でターンとしてくられる。

つまり、ターンは通常数分の1秒で区切られる—しばしば句点で表示される—単一の発話ではなく、相手に順番が受け渡された（もしくは受け渡しを試みられた）時点で終結するより大きな単位となる。

シークエンスはターンの交換が何らかの機能を果たすことに結びついて連続したものである。ガーヴェイはシークエンスの機能を次のような事例で説明している⁽²⁾。

事例1) トム(32ヶ月)とジュディ(33ヶ月)がお茶会をしていて、ジュディがレーズンの入った袋を持っている。

- 01 トム：三つちょうだい。
- 02 ジュディ：えっ？
- 03 トム：三つちょうだい。
- 04 ジュディ：うん？
- 05 トム：三つちょうだい？
- 06 ジュディ：三つ？
- 07 トム：うん。

01はジュディにとって理解しがたいメッセージだったため、02で全般的な修復を求める他者開始修復として機能している⁽³⁾。それに対し03は同じメッセージをくり返し、同様にその意味が伝わらないために、04で二度目の反復要求が出されている。05で三度同じメッセージが発せられたところでようやく06のように一定の理解が表明された。この後に、どこにレーズンを置くかというジュディの間が続くところから、06はトムの要求を正しく理解したものと確認できる。

この事例におけるシークエンスとはトムの発話をジュディが理解するための修復(ここでは他者開始修復)にあると言える。ただし、「三つちょうだい」というのがレーズンのことだったというところでひとつのシークエンスととらえることができると同時に、この後に続く「僕のお皿にちょうだい」という新たな要求を確定するための修復までひと続きにすることも可能であろう。ただし、後者のシークエンスはもともとトムがレーズンを置く場所まで意図していたかという点が不明である。よってジュディが主導する修復機能は、相手のメッセージを正確に読み解くものだけでなく、相手のメッセージに正確さを要求するものであると考えられる。

シークエンスの機能に見られる多様性は、秩序の問題にも関わってくる。なぜならば機能が「発話の順番取り」あるいは「話者交替」の規則(turn-taking system)のような秩序構成のプロセスに踏み込むこともあるからだ。話者交替がある規則に従っており、それを無意識にでも実践することで秩序が形成されるという立場からすれば、シークエンスは秩序の実践の痕跡と言える⁽⁴⁾。

以上の事からも、シークエンスが機能・規則・秩序といった相互行為の成立を支える働きを含んだ分析単

位であることがわかる。そしてシークエンスを中心とした分析が子どもの遊びに適用されるという方法がめずらしくない⁽⁶⁾。その結果、遊びは単一の方向性を持った活動に還元されることになる。しかしシークエンス単位の分析は事例1がそうであるように、参加者にとって共有された機能の実践や、それを受け入れていない参加者へ修正を求めるプロセスとして理解される。そのため相互行為の境界の拡大という遊びの性質をとらえることは難しくなる。本稿ではシークエンスよりも大きな分析単位である「エピソード」を取り上げ、実際の遊びにおいてエピソードが相互行為の資源としてどのように利用されているかを検討する。

2 エピソードにおける主題の意味

まず、相互行為分析における「エピソード」と「場面」について検討しよう。ガーヴェイはエピソードを「主題上の連続性やまとまりをもった、つながりのある交換が、三つ以上続くもの。通常、同じエピソード内では会話の参加者も、参加者の社会的役割も」変わらないと説明する。何が主題であるのかは必ずしも明確ではない。

事例2) 保育所の4歳児クラスにて、食事中の会話(6)

- 01 B子：ねー、ねー、はなみず！アハハハハッ
- 02 F子：さっき、M夫、おしりって！（とい
いながら、自分で笑う）
- 03 A子：22のななはん
- 04 F子：ハッハッハ、ななはんって

このエピソードは観察者によって「おかしさの共有」と名付けられたひとまとまりの相互行為である。パウルズのいう「緊張の解消」カテゴリーのうち「冗談を言うこと」および「笑うこと」に分類されるものである⁽⁷⁾。笑いや冗談を緊張解消機能で説明することはあまりにも狭い解釈ではないかという問題は置くとしても、この一連のやりとりを冗談やふざけという主題でまとめることは妥当なのだろうか。

01のように、突然冗談が始まることもあれば、偶然起こった出来事(自分や友達が鼻水を垂らしているのに気が付くなど)をきっかけに始まることもある。あるいは02が示しているように、過去の出来事を意図的に採用して冗談やふざけることの資源とする場合もある。そして事例2では示されていないが、何らかの形で盛り上がった雰囲気が終わりを迎える。もし

この事例を笑いという主題でくくるのであれば、その始まりと終わりを示す必要がある。少なくともエピソードの境界を意識的に取り上げなければならないだろう。

次に、小説からエピソードを抜き出してみよう⁽⁸⁾。

事例3) 矯正キャンプの少年達(彼らは独自のあだ名で呼び合っている。脇の下、原始人=スタンリー、X線、磁石、ジグザグ)のうちスタンリーが種を盗んだ無実の罪を被って所長に呼び出され、やがて戻ってきた場面。罪を免れた少年達がスタンリーに声を掛ける。

- 01 脇の下:よう原始人!(脇の下が声をあげた)
生きてたのか
- 02 X線:所長、なんてった?(X線が言った)
- 03 磁石:所長になんてったの?(磁石が尋ねる)
- 04 スタンリー:種を盗みましたって。(スタンリーは答えた)
- 05 磁石:でかした(磁石は言った)
- 06 ジグザグ:で、なにされた?(ジグザグがきいてきた)
- 07 スタンリー:べつに。ミスター・サーにすぐ頭にきてみたい。つまらないこと言ってきてって。(スタンリーは肩を片っぽ、すくめてみせた)(くわしく話す気はなかった。だまっていれば、なにもなかった、そう思えてくるかもしれない)

01は相互行為の開始を示す発話である。02は所長が種を盗んだ事件についてどのような意見や判断を示したかを尋ねるものであり、恐らくは、自分たちに関係する問題になっているのかを気にしての発言である。続く03はスタンリーの返事を待たずに、所長に対してスタンリーが自分たちの罪を明らかにする証言をしたのかを尋ねている。04では直前の03にだけ返事をしている。05時点で少年達は自分らの安全が確保されて安心しており、そのため07という興味本位の質問に移っている。

このエピソードは呼び出しから帰ってきたスタンリー対4人の少年達という軸で展開されている。集団の内部にいくつかの下位集団あるいは成員カテゴリー⁽⁹⁾といった枠組みが成立し、個人の資格を越えた社

会性を帯びた相互行為が見られることもめずらしくない。

ここでの主題は、自己保身の欲求とその裏返しの恐怖を動機としながら、いくつものシークエンスが未完結のまま積み重なっている⁽¹⁰⁾。またスタンリーの側から見れば、少年達とは違った主題でとらえることができるだろう。今回のトラブルにはなるべく触れたくないという動機に基づく、会話のやり過ごし戦略という性格が強い。

主題は事例2のように、参加者が同調したり、相互行為を支える立場を共有したりする場合には唯一のものとして抽出することができる。しかし、相互行為を維持すること以外の部分で、動機や目的が異なれば、あるいは広い意味での立場が異なれば、主題をひとつに決めることは不可能となる。主題が相互行為の方略に深く関わっているとすれば、主題をめぐる闘争を特殊な事例だとする根拠はない。

シークエンスが特定の規則や機能の反映として理解できるとすれば、この事例が示すのは異なった相互行為を導く働きかけ一すなわち異なったシークエンスの開始発話一が重層的に大きなエピソードを作りだしている様子だ。相互行為境界は観察・記述されたエピソードの外縁ではなく、未来に向けての可能性まで含んだ潜在的なものとして理解する必要がある。

以上のことをふまえて、ここでは一旦、エピソードを「ひとつあるいは複数の主題が連続あるいは並行して展開する相互行為の一部分であり、開始と終了によって確認できるもの」と定義しておく。これは事例単位で抜き出される現在進行中の相互行為の大きさと重なることができるが、後述するように過去のある時点に位置づけられるより小さなエピソードとは区別される。

3. 遊びにみられるエピソードの取り込み

遊びの分析にとってエピソードが重要な意味を持つのは、シークエンスの機能的意義や相互行為規則の抽出にとどまらない部分こそが遊び研究の目標であるからだ。相互行為過程の流れから切り取られたエピソード、あるいはエピソードを核とするより大きな相互行為のまとまりは主として顕在的な部分に焦点が当てられている。すなわち、当事者間で話題を維持し合っていることが明瞭なパートであり、通常はそれを主題であるとみなすことができる。

エピソードは当事者あるいは観察者にとって顕在的であり、一方その前後は潜在的な領域に属することに

なる。過去の時点に忘れ去られたり、無視されたエピソードは遊び研究にとって無視できない要素である。なぜなら遊びにおいてはしばしば、過去のエピソードが突然現れて現在進行中のエピソードの一部として利用されるからである。通常の日常的相互行為においては規則違反であったり、不十分な行為者としての子どもの特質の反映とみなされるものが、遊びの文脈では特別な価値を持ちうるのである。

事例4) 女兒(6歳)と父親の会話

- 01 子：〇〇ちゃんがこけた(突然話し出す)
- 02 親：なに？
- 03 子：〇〇ちゃんがこけた。ふっとんだ！布団がふっとんだ！
- 04 親：このステーキはすてーき！
- 05 子：このステーキはすてーき！あははっ。

01で語られた内容はその日の昼に幼稚園で体験したエピソードである。それに対して02は意味を明らかにするための要求(「いったい何の話をしているの」)である。03はそれに応じて01の発話を繰り返すが、事例1とは異なり、まったく別の発話が連続する。「こける」→「ふっとぶ」という動作の連想から、「布団がふっとんだ」という同音異義の典型的冗談へとつながっている。通常の会話規則からするとイレギュラーな展開こそが、遊び(掛け合いを用いる言葉遊び)の本質である。04で親が別の冗談へとさらにスライドさせることは、このやりとりを冗談の掛け合いとして共同構築するという意思表示である。

05は04に含まれる受容メッセージを確認し、笑いの共有を達成している。

事例5) ジャック(32ヶ月)と母親の会話⁽¹⁾

- 01 ジャック：(やかんの花を指さして)これ、アンの花みたい。アンのおうちにあるのみたい。
- 02 母親：アンのおうちのどこにこんな花がある？
- 03 ジャック：引き出しの中にあるよ。引き出しの中。ぼくが…下着の…引き出し。
- 04 母親：ぼくがなに？
- 05 ジャック：下着の引き出し。
- 06 母親：ああ、この花がアンの下着についている花みたいって言っているのね。

- 07 ジャック：そういうのがアンの下着にもついている。
- 08 母親：そうね。アン「女の子」パンツについてるね。
- 09 ジャック：「女の子」パンツに。
- 10 母親：やっとなに言ってるのかわかったわ。
- 11 ジャック：このこっちの花もだよ、ママ。(やかんの別の花をさす)

事例5は過去の出来事を母親に共有させるための発話01に始まり、母親がくり返し(02、04、06)指示対象の確定を求める発話を行った例である。会話に参加する者が、取り上げられている対象を確定できない場合に、ガーヴェイの言う追跡・誘導システムとして相互行為が展開しているわけだ。事例4においても04以降の親の発話がこのシステムの機能に沿ったものになる可能性もあったわけで(多分その可能性の方が高かったと思われる)、遊びの発生が参加者の態度や偶然の要素への対応などに依存した、高度に組織された活動であるかをあらためて教えてくれる。

事例4が遊びのエピソードであることは03を起点として確認可能である。01の段階においてジョークが準備されていたかについては疑わしい。通常の会話が遊びに突然変化するきっかけを捉えることは困難だが、遊びが成立するためにはそれが遊びであることを受け入れ、確認し(04、05)、遊びの実際を展開するプロセス(03、04、05)が不可欠である。そして、遊びの文脈を維持するためには01という遊び以前の発話を遊び文脈に回収する必要がある。つまり過去にさかのぼって、「あれも遊びの一部だったんだよ」という態度が自他に対して示されたり、少なくとも自分の意識の中で構成される必要があるだろう。この「遊びだったことにする」態度はより広い文脈で、遊びの成立に関係する。

それは遊びの中に持ち込まれる話題は現在進行しているエピソード内部にとどまらず、ずっと過去の時点から選ばれる場合もあるからだ。事例4の01は最初から遊びに利用する意図があったかは別としても、潜在的領域から話題を持ち込んだ一例である。このような話題のあり方を先に示した複合的な性質を持つエピソードと区別して、「単位エピソード」とする。単位エピソードが取り込まれる場合、体験をくり返し語るような解釈可能性が狭い使用法もあれば、過去の文脈から分離されて使用されることもある。

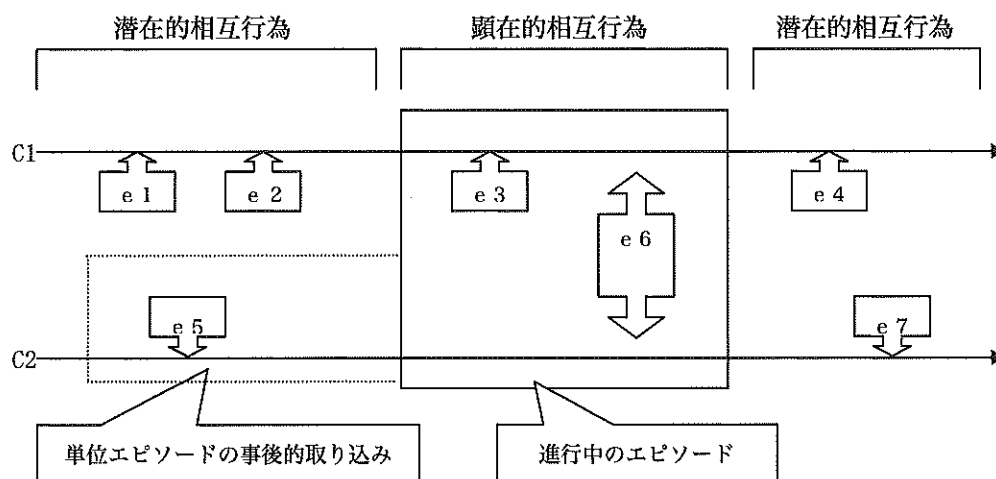


図1 相互行為境界の事後的処理

図1は二者関係による相互行為過程において、進行中のエピソード中に過去の単位エピソードが事後的に取り込まれる様子を示している。(en)は単位エピソードであり、C1やC2といった個人に帰属する場合もあるが(e6)のように共有されたものもある。進行中のエピソードには複数の単位エピソードが含まれる場合がある⁽¹²⁾。

単位エピソードは「私は昨日先生に叱られた」「去年家族で旅行に行った」という回想の資源となるようなエピソードを指す。これらは過去のある時点では、より大きく複合的なエピソードとして共有されていたものが、時間の経過と共に省略や置き換えといった作用を受けた、いわば折りたたまれたエピソードだと言える。単位エピソードは個人に帰属するものもあれば、家族に帰属するものもある。それを単なる回想ではなく、遊びの一部に組み込んで現在化することで、遊びを豊かなものにしていくのである⁽¹³⁾。遊びにおいては相互行為の境界線がダイナミックな変化を見せる。それは事例4のようにシークエンスが導くプロセスの無視や変更の帰結として説明することもできるが、現在進行中のエピソードに過去の単位エピソードを取り込むことで相互行為の境界を拡大したり縮小したりする特徴として理解することもできる。

また、単位エピソードの改変—折りたたみ方の変更—を行うことは、遊びの部分であるばかりでなく、参加者の社会関係に影響を及ぼす場合がある。仲間はずれにすることに利用された単位エピソードという問題を遊び研究の範疇で考えるべきかという問題も存在する。しかし、自然状態で観察されたやりとりから出発

する以上、社会関係は重要なポイントにならざるを得ないだろう。

4. 結論：遊びにおける開放性とエピソードの関連の分析に向けて

ここまで相互行為過程においてエピソードがどのように利用されているかという問題を遊びの特質と関連させながら検討してきた。その結果、エピソードや単位エピソードは他の相互行為とは異なり、遊び特有の自由な広がりや変化への対応と密接に結びついていることがわかった。この課題をさらに展開するための手がかりとして、開放性の概念を検討し、今後のエピソード分析を展望してみたい。

ゴッフマンは相互行為の参加者が、互いに出会いを開始する権利とそれを受け入れる義務を持つような自己を相互に解放する相互行為について分析している⁽¹⁴⁾。彼はその重要な根拠を同じグループに所属していることへの認識に求めている。これは知らない子ども同士が公園で出会って自然に遊び始めたり、「お友達になろう」という直接的な要求から遊びを開始する事態を説明してくれる。年齢が上がってくると、知らないもの同士の出会いは当然の権利—義務ではなくなってくるが、それでも遊びには独特の開放性が存在する。

ゴッフマンのいう開放性はメンバー各自の相互予期、すなわち相手の出方を潜在的にうかがうことの結びつきが広い範囲で成立していることを指している。パーティー会場では誰かに声を掛けられるかもしれないし、それに備えた潜在的態度は平均的な日常生活よ

り高い程度の開放性から導かれる。これを遊びにあてはめれば、二つの意味で開放性を理解する必要がある。第1には社会的な開放性である。相互行為の相手として予想される相手が遊びの場合には広がる傾向にある。もちろん遊び相手の人数が2～3人という現状もあるのだが、他の活動領域との比較や持続的仲間集団の周辺まで目を向ければ、やはり多くの相手とコミュニケーションを展開するチャンスは多いと考えられる⁽¹⁵⁾。

第2には空間的な開放性が挙げられる。校庭など広い場所での遊びでは、大声で叫ぶ様子が観察されるが、通常よりも遠い距離を介しての会話は行動の予期という意味では確実性を低下させる。このことが逆に相手の言動に対する予期の程度を上昇させたり、受容能力や対応能力の上昇をうながすかもしれない。遊びの特徴から能力論への展開は慎重な態度が求められるが、重要な課題のひとつであろう。そして二つの意味での開放性を同時に考慮すべき場面も存在する。

事例6) ふたりの女兒(ともに6歳)がカーテンで仕切られた部屋で、ままごとをして遊んでいる。隣の部屋から大きなくしゃみが聞こえる。

- 01 A子: でっか〜い!
 02 B子: なんかお料理を作ってあげなきゃ。
 03 A子: 注文聞きにいこう。
 04 A子: (カーテンを開けながら) 何がいいですか?
 05 B子: 何がいいですか〜。

初めはわざわざ見えないように部屋を仕切って遊んでいたが、くしゃみが聞こえたときに新たな遊びのメンバーを発見した。くしゃみの主がままごとのお客になる必然性はないが、即時の対応で遊びの相互作用が拡大している様子がうかがえる。この事例で注目すべきはままごとの相手としては距離的に離れた場所まで広がっただけでなく、両者の間には視覚的な仕切が存在していたという事実である。仕切は遊びを自分たちだけの空間で楽しむために、子どもたち自身が利用したものであるにもかかわらず、である。このことは社会的な関係に距離や断絶をもたらす効果のもとでも、何らかの刺激が加わるとその垣根を越えて新たな相互行為場面が成立するという開放性の特徴を示唆している⁽¹⁵⁾。

開放性がエピソードの処理とどのようにかかわっているかについて、現時点でははっきりと説明することはできない。しかし、両者は遊びという協同現象に、社会・空間的な広がりや時間的な広がりをもたらすという意味で相互行為境界の構成に重要な役割を果たしていると考えられる。ここでは今後の課題として少しだけ検討しておこう。

開放性の二つの次元が具体的に達成されるためには、何らかのエピソードが持ち込まれることになるという問題が手がかりになるだろう。全く無秩序に遊んでいるように見えても、そこにはめまぐるしく変化するエピソードや観察者が接近することが難しい潜在的なエピソードが展開していると考えべきである。社会的・空間的距離を越えてメンバーを結びつけるものは観察者の立場からすればエピソードであり、リアルタイムの参加者にとってはみんなで作り上げつつある秩序への実践に他ならない。たとえその過程が、異なった各自の思惑から成る潜在的な葛藤状況であったとしても、である。遊びの持つとりとめのない、生き生きとした様子を分析対象とする道具として、これらの概念相互の関係が整備される必要があるだろう。

備考) 出典のない事例は全て杉谷が採取したものである。

<注>

- (1) ガーヴェイの分類によれば「一人あるいは複数の話し手による最小単位の二つ以上のつながりで、会話の中で特有な機能を果たしているもの」である。これは会話のより大きな単位であるエピソードを含むとは限らない。Garvey 訳書(1987, 31頁)。
- (2) Garvey 訳書(1987, 53-54頁)。
- (3) ガーヴェイが「修復」という用語で説明しているものは、不明瞭な発話を適切に位置づけ直すようなシークエンスの機能である。
- (4) もちろん、相互行為が規則的行為化なのではなく、相互行為の達成を通して秩序が構成/再構成されるという立場は、価値中立的な研究に結びつくわけではない。西阪(1997, 195頁)。
- (5) シークエンスにとどまらずより長いスパンで子どもの相互行為を分析した研究として住田(1995)の仲間集団の分析が挙げられる。ビデオの特性を

活かして、子どもたちが集まって遊び初め、解散するまでの自然な活動過程が捉えられている。ただし、分析段階においてはべールズのカテゴリ（連帯性、緊張解消など12種類）を用いているため、集団成員の内部構造に重点が置かれた機能的尺度で示されている。その結果、あるひとままとまりの活動を整合的な形でシークエンスに分解したものに近づいている。

- (6) 友定 (1993, 98 頁)。
- (7) Bales, R.E. (1950, pp.177-195)。
- (8) Sachar 訳書 (1999, 125 頁)。
- (9) Sacks, H. (1974, pp.216-232)。
- (9) 02 から 03 への移行は 02 に始まるシークエンスを放置する結果になっている。これは失敗に終わる可能性があった話者交替を正当なものとして参加者が認めたという、秩序構成の一例と考えられる。この意味では turn-taking system (特に優先順位の問題) に関する議論を集団内の勢力構造や外部に根拠を持つ成員カテゴリーとの関連で検討することが求められるだろう。金志宣 (2002)。
- (10) Garvey 訳書 (1987, 87-88 頁)。
- (11) 杉谷 (2005b, 38 頁) の図 5 を改変した。
- (12) 単位エピソードが顕在的相互行為を越えた広がりの中で取り扱われる問題は、今回検討した事後的な取り込み (過去のエピソードの利用) だけでなく、エピソードを事後的に分離するという方法もあることを指摘しておきたい。これはエピソードが単位エピソード化する際の「折りたたみ方」に関連している。杉谷 (2005b) を参照。
- (13) E. ゴッフマン訳書 (1980) 第 8 章。
- (14) 厚生労働省雇用均等・児童家庭局 (2001) 「よく遊ぶ友達の人数」より。
- (15) この問題に関しては別の論考で拡散的会話場の概念を援用して検討した。本稿は開放性の社会的次元と空間的次元によって、拡散的会話場の特質を明らかにする試みでもある。杉谷 (2005a)。

<引用・参考文献>

- Bales, Robert. E. 1950, *Interaction Process Analysis: A Method for the Study of Small Groups*, Cambridge. Addison-Wesley
- Garvey, Catherine 1984, *Children's Talk*. Cambridge, Harvard University Press
(=1987, 柏木恵子、日笠摩子訳『子どもの会話—おしゃべりにみるこころの世界—』サイエンス社)
- Goffman, Erving 1963, *Behavior in public places : Notes on the Social Organization of Gatherings*, Free Press
(=1984, 丸木恵祐、本名信行訳『集まりの構造—新しい日常行動論を求めて—』誠信書房)。
- 金志宣 2002, 「Turn-taking 研究の動向— "turn" と "turn-taking" をめぐる議論を中心に—」『言語文化と日本語教育』五月増刊特集号, 205-221 頁。
- 厚生労働省雇用均等・児童家庭局 2001, 「平成 13 年度児童環境調査」
- 西阪仰 1997, 『相互行為分析という視点：文化と心の社会的記述』金子書房
- Sachar, Louis 1998, Hole, Farrar, Straus and Giroux (L. サッカー (=1999, 幸田敦子訳『穴』講談社)
- Sacks, Harvey 1974, "On the analyzability of Stories by children," Turner, Ralph ed., *Ethnomethodology*, Penguin, Harmondsworth, pp. 216-232
- 杉谷修一 2005a, 「遊びをどのように記述するか—焦点化された相互行為と周回的相互行為の関係—」西南学院大学紀要 vol.9
- 杉谷修一 2005b, 「小学校における遊びの相互作用を規制する構造と『隙間的遊び』の関連に関する研究」平成 14 年度～16 年度科学研究費補助金研究成果報告書(課題番号 14510246)
- 住田正樹 1995, 『子どもの仲間集団の研究』九州大学出版会
- 友定啓子 1993, 『幼児の笑いと言達』勁草書房

Use of Episodes in Children's Play for the Construction of Boundaries in Social Interaction

Shuichi Sugitani

<Abstract>

One characteristic of children's play is dynamic construction of boundaries in social interaction. We often adopt the analysis of described sequences in play activity. Since a sequence which is an exchange of utterances between conversational participants plots a process in a specific direction, a transcript is characterized as a one-way interaction. It appears that an episode is a significant concept that has a close relation to how children to construct boundaries for their social interaction. In this paper we examine how children use episodes in their play.

An examination of cases makes it clear that episodes in children's play do not necessarily have a single theme. Several themes may continue at an uninterrupted pace and may remain latent. Such a complex structure of episodes has a significant association with the change of boundaries in social interaction. Another characteristic is that the members take on the way of bringing the past episodes into the ongoing interaction as a resource. I label such an episode as "a unitary episode".

A unitary episode is not only an object of recollection in play. It is a resource for jokes and fooling. Additionally, it affects social relations of members as they reform a unitary episode. Use of unitary episodes change the framework of social interaction significantly.

This bears some relation to openness in social interaction. Openness consists of two parts: social and spatial openness. The former suggests that we have a tendency to accept potential interaction from partners from a socially wide range. The later suggests that we play on a spatially wide range that often compels us to do a difficult interaction. Future studies will focus on the relationship between unitary episodes and openness and how this relationship that affects play as social interaction.

Key words: play, social interaction, episode, theme, openness