

原著

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辺の相互行為の関係—

杉谷 修一

<要 旨>

子どもの遊びを記述するときには、特定の遊びのルールに支配された活動を中心に据えるという方法がしばしば採用される。しかし彼らが何を遊んでいるかよりも、どのように遊んでいるかということの方が重要な問題である。

遊びを観察する際に感じるとまどいの原因のひとつとして、子どもたちの遊びが拡散的会話場として成立している可能性があげられる。つまり観察者が予想しないような場所から発話がなされたり、また当たり前のようにそれに応答するのである。

このような性質は遊びのカテゴリーによる説明を当てはめることが困難な上、カテゴリーとそれを規定するルールに準拠することからのズレというネガティブな形でしか記述することができないという特徴を持っている。そのためルールに従うという明確な枠組みを持つ相互行為の外側にある行為は残余として処理されたり、表出的な機能として独立したカテゴリーを与えられることになる。

従来の観点からすれば残余である周辺の相互行為が、実は子どもの遊びにとって重要な意味を持っているということは、拡散的会話場における遊びの概念図を用いて説明することが出来る。観察対象としての遊びが展開する場面全体は、焦点化された相互行為と周辺の相互行為の二つの部分に区別される。この両者の関係がどのように変化するかという点に注目することで六つのパターンが構成される。それぞれのパターンは両者の境界の維持・変更・解体・再構成といった局面に対応している。いずれの場合もある相互行為は他の相互行為と相互に影響しあっている。その意味で特定の焦点を持つ相互行為が特権的にその遊びの本質的部分を代表していると判断する根拠はないといえる。

キーワード

遊び 相互行為 拡散的会話場 焦点化された相互行為 周辺の相互行為

1. 遊びをどのように記述するか

子どもたちが遊んでいる場面を説明するためには、どうしてもそこで行われている社会的相互行為の境界線を引くことになる。私たちが行為や発言を記録するという作業だけみても、何らかの基準に基づいた選択が不可欠である。日常生活での記述についていえば、その大部分は無意識のうちに基準が採用されているとあってよいだろう。

例えば、数人の子どもが公園でふざけ合っている場面を見て「ああ、子どもたちが遊んでいるな」と感じたとする。その状況を他人に伝えようとする「4人

の女の子—多分小学校の中学年—がドッジボールをしていた」という表現となるかもしれない。この説明を聞く限りでは参加者の属性についてのある程度の情報を除けば、彼女たちの具体的な言動に関する情報は得られない。私たちがはっきりと知ることができるのは参加者の人数と相互行為の種類である。ところがビデオカメラに記録された映像を確認してみるともっと多くの子どもたちがいたことがわかる。その子どもたちはドッジボールに参加してはいないが、参加メンバーと時々言葉を交わしている。

このように子どもたちが遊んでいる風景をより広い範囲でとらえてみると、独立した遊びとみなされる相互行為が複数存在したり、当該の遊びの周囲に参加者

とは呼びにくい子どもたちの姿が認められる場合がある。むしろ野球やドッジボールのコートのように参加メンバーを排他的に区切る遊び空間の中でのみ遊びが展開する方が例外的かもしれない。

私たちはこのようにメンバーや複数の遊びが混じり合った自然状態を観察し、その中から「ドッジボールで遊んでいる」と説明する。その際どのような基準で遊びの範囲を確定しているのだろうか。最も一般的なやり方は遊びの種類に注目するものであろう。ドッジボールにせよ野球にせよある特定のルールによって構成された社会的相互行為である。参加者がそのルールに従うという意味で他の活動とは区別される。実際にルールに従った行動が可能であるのかと言う問題に関しては、ヴィトゲンシュタインの「あらゆる行為は所与の規則に一致させることができる」という一文を引用しながら多くの相互作用論者が検討してきた。規範主義への批判を超えて、規則に従うことが「できない」という議論は相互行為を説明もしくは理解の対象とすること自体を不可能にしてしまう。

西阪はこの点に関して、規則にしたがうことにとって重要なのは、解釈することではなく、実際にやること、つまり「実践」なのだ¹⁰⁾と指摘する¹¹⁾。すなわち解釈という作用を通して規則とそれに応じる個人という一方通行の関係を想定することは可能であるが、そのような場面は相互行為にとってより一般的であるという理由はないのである。規則を常に参照すべきコードであると考えることが相互作用を観察する者の実感からかけ離れているのと同様に、常に個人が自由な意味付与を行うという考えも不自然であろう。

では特定の遊びのルールに着目して「〇〇で遊んでいる」と説明するという慣習をどのように判断すればよいのだろうか。遊びの具体的場面をルールの支配下にある行為の連鎖であると考えるのは、少なくとも相互行為のレベルでは規範的行為の特権的立場を疑わざるを得ない以上問題があるだろう。ただしそれは社会現象の理解のあり方として問題があるにすぎないことには注意が必要だろう。私たちの現実生活においてはそルールの支配下にある一連の行動に遊びの種類を付与するということが普通に行われる。それは遊びを分類する方法のひとつでもある。「ドッジボールで遊ぶ」という言い方が端的に示しているように「ドッジボールというルールに従って遊ぶ」事態をひとまとまりの遊びと認識している。「何をして遊んだか」と問われれば「〇〇をして遊んだ」と答えるしかない。つまり、ルールを基盤として把握される遊びのカテゴリーはコ

ミュニケーションの中で伝達されるのに効率的な方法なのだ。

あらためて指摘するまでもなく、社会的相互行為という水準で遊びを考えるということは、何が遊ばれているかよりもどのように遊ばれているかに注目することに他ならない。その一方で、遊びが展開する場を特定の遊びカテゴリーに設定することは普通に行われている。それは多くの場合、技術的にとらえやすいという理由と結びついていることが予想されるが、問題は特定カテゴリーの下で進行する相互行為過程がカテゴリー化に何らかの影響を受けるのではないかという点にある。例えばドッジボールという遊びを記述・説明する際に、そこで行われている行動をドッジボールのルールに照らして解釈するということである。この問題について事例を通して考えてみよう。

事例1

〈ルールの概要〉小学校の校庭にある水平雲梯（うんてい）で遊ぶ小学2年生の女子児童。2グループに分かれ、それぞれ両端から向こう側へと進み、両者が出会ったところでジャンケンをする。負けた方はそこで雲梯を降り、自分の陣地（出発点）に戻る。勝った方は相手側に進んでいく。負けたグループの子ども（次の順番の子ども）はなるべく急いで相手側陣地へと進む。また出会ったところでジャンケンを行い、どちらかのグループが敵陣にたどり着いた時点でゲームは終了する。

Aグループの先頭の児童とBグループの先頭が雲梯のほぼ中央で出会った。ジャンケンが行われ、Aの児童が勝った。

01 A：いゑーい。

[両手でぶら下がったまま身体を左右に揺らす]

02 A：（数秒の嬌声）

[駆け足のように両足を交互にバタバタと動かす]

03 A：アハハハハ

[雲梯の傍に立っていた女子児童を蹴るそぶり]

[敵陣地へ進む]

事例1は「雲梯を利用した陣取り遊びのパリエーション」であると考えられる。この認識が特定の遊びカテゴリーに対応するものだといえる。〈発話01～03〉ならびに付随する行動はジャンケンに勝ったことへの直接的・感情的な反応であると考えられる。ゲーム目的からすると目的合理的な行為とはいえず、むしろ敵陣への到着を遅くするものでしかない。このよう

な部分はゲームという枠組みから説明することが困難であり、本筋の相互行為にまわりつく残余として扱われることになる。そして一事例の中には示さなかったが—Aグループの先頭の女子がジャンケンをする瞬間に、自陣から身を乗り出して勝負の行くのを見守り、負けたらすぐに出発できる姿勢をとっていた2番手の子どもの様子を相互行為の重要なポイントとして取り上げることになるだろう。

子どもの遊びには合理的・道具的な側面だけでなく、感情的・表出的な行為も重要な意味を持っているということは当然わかっていることである。「いないいないばあ」が一定のルールに従いながら、表出的な行為をこそ本質とするのがその代表的な例である。ここで指摘したいのは、例えば事例1をゲームの中に表れた表出的行為としてくくるやり方が持つ問題点である。果たしてゲームという規則から説明する相互行為と表出機能という「それ以外の機能」を区別し、別々に並べてみせることで、遊びという相互行為を説明したことになるのだろうか。遊びを機能ごとに整理して理解することは遊びの境界領域を確定した上で初めて可能になる。境界の変化、もしくは境界の成立自体をとらえようとする場合には、このような分析枠組みは有効とはいえない。

もうひとつ重要な点として、遊びという活動が持つあいまいな特性、すなわちある状態からのズレというものを考慮すべきだろう。これは遊び理解にとってははなはだやっかいな性質だといえる。なぜならば「これが遊びである」と便宜的に述べることはできても、その本質からいえば何らかの活動の変質や否定というネガティブな形でしか表現しえないからである。遊びの категория が便利に利用されることはそのような事態の反映であると考えられる。

遊びがネガティブにしか理解されないというのは、「自由」の観念にリストを用意するのが難しく「〇〇からの自由」という表現を取るのと似ている。具体的活動に即していえば遊びがある特定の形式を純粋に追求すると、それは遊びではなくなるということでもある。典型的にはスポーツを思い浮かべればよいだろう。遊びとスポーツの間に厳密な線引きができるわけではないが、私たちの常識的な感覚として遊びとは呼べない段階が現れるのである。

ネガティブであることを重視すれば、遊び研究において遊びの境界を取り扱うことは不可欠な要素となる。だからこそ既存の機能ごとに遊びのプロセスを整理するのではなく、何を基準として遊びの境界線を引くの

か、境界線の変動—それは相互行為過程の変動でもある—がどのように起こるのかという問題に取り組む必要がある¹²⁾。この問題を検討するために、以下において相互行為成立の基盤に関わる問題—相互予期、共在の枠—を取り上げたい。

2. 拡散的会話場としての遊び

子どもの遊びを観察する際に感じるある種の頼りなさ、つかみ所のなさ。その源泉のひとつは先述したネガティブな性質にあるのではないかと予想されるのだが、ここでは別の観点から考えてみよう。それは遊びの記録、特に映像記録を見直していると、そこに今までメインであると調査者が考えていた活動にまったく思いもよらない参加者が現れることに気づく。大人の社会的相互行為や、子どもでも授業中などではこのようなことは滅多に見られない。私たちの社会生活の中に乱入する者には情緒的な時には認知的な混乱を引き起こすことがある。電車の中での携帯電話の使用に出くわして感じる不快感と落ち着かない気分がこれに当たる。秩序の回復のために「儀礼的無関心」¹³⁾ といった方法が使われることもある。しかし、子ども同士では一授業のような強力な社会的枠組みがない限り—大人が感じるようなとまどいもなく、その事態を受け入れているように見える¹⁴⁾。

なぜ子どもは社会秩序の攪乱と大人が感じる事態に適應できるのだろうか。この問題を考える手がかりとして「拡散的会話場」を考えてみよう。木村はアフリカの二つの部族—農耕民ボンガンドと狩猟採取民バカ・ピグミー—の調査を通じて人々の会話作法や社会的集まりのあり方に関心を寄せ、そこに見られる特徴を拡散的会話場という概念で整理している¹⁵⁾。バカの集落においては絶えず遠くから発話が聞こえてくる。家の中にひとりであるときであっても絶えず会話が耳にはいるため「まるで発話の海の中に座っているようなもの」だという。また会話の交わされる範囲が私たちの常識からすると不自然なほどの物理的距離を持っているという。この物理的距離は対面状況での会話という通常（と私たちが感じる）の条件が必ずしも成立しないことを意味する。つまり思いもかけない場所から声がかかり、それに対し思いもかけないひとが応答するのである。視覚情報よりも音声メディアに依拠したコミュニケーションは誰が誰に対してというタグを付けることが難しい。そこから生まれる広範かつ伸縮する会話場が拡散的会話場である。

まず子どもたちが群れ遊ぶ状況を間近で観察する者が感じるとまどいの原因に、この拡散的会話場が関連しているのではないかという単純な印象から出発しよう。すなわち子どもたちの会話やりとりを特定のルーティンに結びつけて説明することが難しいのは、大人の常識からすると子どもたちの遊び空間が拡散的—すなわち物理的に広範囲にわたり、なおかつ伸縮する—一性質を持っているためであるという可能性を検討するのである。もちろんある相互行為のユニットがめまぐるしく移り変わるという可能性もある訳だが、ここでは一旦保留しておこう。

事例1-2

先に挙げた事例1には実は別の角度からとらえた記録が存在する。事例1ではグループAの先頭の児童がじゃんけんを勝った後の「表出的」行為を示していた。描写の範囲は当該児童に絞られていた。事例1-2ではもう少しカメラをズームアウトした記録である。Bは雲梯の上、枠の部分に座っていた女子児童である。記号●●は二つの発話・行為がほぼ同時に行われたことを意味している。

01 A：いゝーい。

[両手でぶら下がったまま身体を左右に揺らす]

02 B：(声を立てずに笑う)

●● [両足をぶらぶらさせる]

03 A：(数秒の嬌声)

[駆け足のように両足を交互にバタバタと動かす]

04 A：アハハハハ

[雲梯の傍に立っていた女子児童を蹴るそぶり]

[敵陣地へ進む]

実際にその場にいた別の児童Bの行為<声を立てずに笑う—両足をぶらぶらさせる>が新たに付け加えられた。発話01から03までは一連の相互行為であることがわかる。02と03が同時に生じたのはターン・テイキングの規則に則った交互行為ではなく、同調現象であると考えられる。それは時間的なラグが非常に小さいということだけでなく、彼女たちの足の動きが一致していることを意味している。01から02へのつながりをAからBへの意図的なコミュニケーションであるという保証はない。01の時点ではAの視線は前方に向けられており、Bに対するメッセージの発信を確認する手がかりがないからである。これに対して02の行為は01への応答である可能性が高い。なぜなら01に引き続いてBの視線は顔の向きごとAに向けられ、笑いと足の動きが起ったからである。02と03が同調であるこ

との意味は、少なくとも01が02へと受け継がれたというBの表明(02自体が反応であると同時に相互行為開始もしくは継続の表明である)を契機として生じたという点からとらえるべきであろう。

さてこのように通常「観衆」に分類されて、雲梯を利用したゲームの参加者とは見なされない子どもの存在を参加者の地位に持ち込んだのは観察者のフレーム操作であった。そもそも事例1のエピソードはゲームという焦点からははずれた残余であり、せいぜい表出機能という意味を与えられるものにすぎなかった。観察者が事例1-2というさらに外側へと広がる相互行為を取り上げないとしても驚くには当たらない。しかしながら、事例1-2が示す<余計な広がり>こそが子どもたちの遊びの本質と深く関わっているのではないだろうか。観察者である大人のあるいは研究者の枠組みからはみ出してしまふ場所で展開する相互行為は見えにくい。木村は厳密なターン・テイキングの形式にこだわった音声記録を行いながらも、対象自体の性質との間に感じ続けた違和感を拡散的会話場という形で解消しようとした。遊び研究における記録に関しても同様の姿勢が必要となる。物理的な距離や遊びのルールとの関連という基準からみて観衆や傍観者という遊びの周辺に位置づけられた子どもが、主要な遊び活動に<乱入>することをも含めて遊びの中に位置づけてみることである。すでに常識として準備された枠組みで遊びを観察すればそのカテゴリーに合わせた形でしか現象を捉えることができない。子どもの遊びを彼ら/彼女らのやり方(ethnomethod)自身に即して再構成することは、遊びを社会化される存在ではなく固有の文化すなわち行為の方法を持って大人社会のプロセスに参加する存在であるという認識を持つことに基づいている⁹⁾。

子どもたちのコミュニケーションが大人のそれと比べて拡散的会話場の特徴を備えているとするならば、彼らの遊びをとらえる際にもそれに応じたフレーム操作を求められることになる。しかし、拡散的な場において遊びが展開すること、遊びのルールに従わない行為の連鎖を遊び研究の対象とすることは必ずしも一致しない。事例1および1-2が遊び研究の正当な対象であるかどうかはいまだ不明である。

3. 焦点化された相互行為と周辺の相互行為

相互行為としての遊びを考える場合、遊びのルールを巡って行われる行為(遵守、規則破り、交渉など)

は拡散的な舞台における遊びの焦点であるといえるだろう。これは遊びがルールを軸に構成された活動であるという意味ではない。子どもの遊びの創造的側面を認めるにしても、彼らの実践はあくまでも既存の習慣的枠組みの利用を通してのみ可能となる。この実践は明文化されたルールへの対応（スポーツ）からその場限りの思いつきに至るまで様々な水準が存在するが、いずれも一定の枠組みを前提としている。特定の子どもの集団を観察する場合、その中で最も参加者の行動を強く規定している枠組みに注目し、それを軸に展開する活動をここでは「焦点化された相互行為」、それ以外の活動を「周縁的相互行為」と呼ぶ⁹⁾。(図1参照)

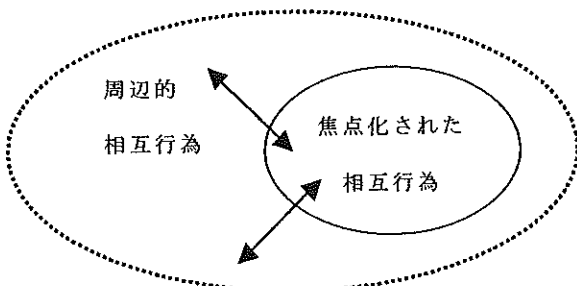


図1 拡散的会話場における遊びの概念図

この図式を遊びの構造ととらえれば、本稿の最初で批判的検討を行った、ルールによって規定された行動とそれ以外の付随的行動（例えば表出的行動）に分類する方法と同じことになってしまう。先ほどの事例が示唆するものは焦点化された相互行為と周縁的相互行為との間のやりとりである。それは別の角度から見れば相互作用の境界構成の問題ともいえる。次にいくつかのパターンに分類して検討してみよう。

<パターン1>：周縁的相互行為から焦点化された相互行為への参加

これは比較的よく観察される。野球を見ていた子どもがゲームに参加する場合がこれにあてはまる。このパターンの契機は周縁的相互行為参加者からの「申し出」、焦点化された相互行為参加者からの「勧誘」のようにいずれの側からも働きかけることは可能である。比較的珍しいものとして、周縁すなわちゲームに参加していない者の「仲介」があげられる。仲介者は新規参加者と同じ周縁に位置づけるならば「申し出」の変形といえなくもない。しかし、仲介の存在は周縁部を単一の相互作用とみなさないという意味で区別される¹⁰⁾。

<パターン2>：焦点化された相互行為から周縁的相

互行為への参加

これは中心部分の活動に参加していた者が「離脱」して周縁的相互行為に従事する場合と、一時的に離脱するがやがて元へと戻る「出張」に分けられる。事例1-2で見られたAと部外者Bおよび蹴るマネをされた観衆との関係がこれに当たる。雲梯でのゲームという中心的活動から離れ、部外者とのふざけ合いを行った後、再びゲームに戻った「出張」であるといえる。

<パターン3>：焦点化された相互行為の解体

焦点化された相互行為が永久に続くことはない。時間的制約により（ゲームの規則による期限や休み時間の終了のような社会的制約など）、あるいは参加者の興味の移り変わりによりどこかで終了する。これまでの参加者は周縁的相互行為に吸収されるか、拡散的会話場に相当する最大限の遊び境界から離脱する。

<パターン4>：焦点化された相互行為の再構成

周縁的相互行為の中から新たに焦点化された相互行為が出現する場合がある。ある遊びに飽きた子どもたちが新たな遊びを見つけてそれに参加することを考えればよい。

<パターン5>：焦点化された相互行為の拡大

焦点化された遊びが周縁的活動をすべて飲み込んで、周縁が消失するケースである。中にはパターン1のように周縁的相互行為から参加した結果、全員が同じ活動に従事することもあるが、ここではある特定の遊びが一気に盛り上がりを見せ全員を巻き込んでいくような事態を指している。

<パターン6>：焦点化された相互行為の分裂

パターン3と似ているが、解体は参加者の周縁的相互行為への離脱によって特徴づけられるのに対し、これは中心的活動の内部に潜在的にあった別種の遊びに移行することによって起こる。

つまり中心部から外に出て行くのではなく、中心部の中に新たな遊びが成立するのである。

以上6つのパターンを見てきたが、ここには遊びの相互行為をとらえるための重要な問題点が含まれている。遊びという現象をどのようにとらえるのかということと遊びの特質とが深く関わっているということに関して、今後の検討作業のための手がかりをまとめてみたい。

まず、パターン1で取り上げた周縁的相互行為は焦点化された相互行為に対置されるものであるが、そのことは単一の活動であることを必ずしも意味しない。つまり周縁活動は複数の雑多な活動をすべて含んでい

る概念なのである。中心的な活動だけに注目することでしばしば無視される傾向にあるのだが、それは観察者の恣意以外にも原因がある。それはある焦点を定めて観察すると、周辺部分は焦点化された活動にかかわらないものだけがいわば寄せ集められることになる。一貫性に乏しい雑多な活動に見える形で整理されてしまうのだ。

では単一の焦点に注目しない記述が可能かといえば、記述という行為自体が何らかの枠組みを前提としてのみ可能であることからしてそれは難しいといえる。だからこそこれらのパターンに見られるような中心と周辺の間を含んだ変動—すなわち相互作用—をたどることが必要になるのだ。パターン1と2のように両者の境界が維持されるような相互作用や、その他のパターンのように両者の境界の変動、さらには中心と周辺というカテゴリーの変動に至るプロセスを把握するのはそのための有効な手段となるだろう。

パターン3～5が意味するのは、ある時点で焦点があるというだけの十分な証拠（頻度、強度、サンクション等）があったとしても、それは永続的ではないし、時には周辺の相互行為と入れ替わってしまうこともあるということである。つまりはどのような遊び活動であれそれを持って特定の集団遊びの本質であるといえる特権的な地位を与えることはできないのである。

パターン6では焦点化された活動内部に現れる別の遊びに言及している。この問題は「隙間的遊び」の概念でとらえてきたものとの関連が予想される。ここで深く追求する余裕はないが、隙間的遊びは焦点化された相互行為にまで発達する可能性を秘めた萌芽であると考えられる。そして先行する遊びに従事し、それをいかに楽しむかという方向で参加者の行為が進展するだけでなく、常に新しい何かを生み出そうとする態度・構えを持っているのではないだろうか。

<注>

- (1) 西阪仰『相互行為分析という視点：文化と心の社会学的記述』金子書房、1997、p. 57
- (2) この問題に対するひとつの試みが「隙間的遊び」概念の検討である。先行する社会的相互行為の中にごく短い間、くさびのように挿入される遊び行為（もしくはその連鎖）が遊びの境界を考える上で重

要な意味があると考えられる。

- (3) 儀礼的無関心は単に部外者を無視することではなく、部外者にも儀礼的無関心を要求する手段でもある。その意味で秩序を共同で構成する際の契機といえる。ゴッフマン、丸木他訳『集まりの構造：新しい日常行動理論を求めて』誠信書房、1980年、pp. 93-98
- (4) 子どもといっても小学校の高学年になると大人に近い反応を見せることが多くなるというのが著者の印象である。発達段階と社会的相互行為としての遊びの質とのかかわりも重要な課題であろう。
- (5) 木村大治『共在感覚：アフリカの二つの社会における言語的相互行為から』京都大学出版会、2003。
- (6) 例えばコルサロはそれを「解釈的再生産 interpretive reproduction」として子どもの流儀への接近を試みている。Corsaro, W. A. (1997) *The Sociology of Childhood*, Pine Forge Press.
- (7) この用語はゴッフマンのいう「焦点の定まった相互行為 focused interaction」とは意味が異なる。彼は対面的場面での言葉のやりとりを典型と考えていたが、ここで意味するのは特定の枠組みにかかわる一規制されるのではないことに注意すべきである——連の行為であり、必ずしも対面的である必要はない。また彼が「焦点のない相互行為 unfocused interaction」と呼ぶ疎遠な関係を含む場合がある。後者の例としては、まったく面識がない子ども同士がすぐに遊び始めるケースを考えればよい。「面識」という理解の仕方が子ども文化に馴染むかどうか興味深い問題ではある。ゴッフマン、広瀬他訳『儀礼としての相互行為：対面行動の社会学』法政大学出版社、1986。
- (8) 焦点化された相互行為内部に仲介者を想定することも可能かもしれない。実際、特定のゲームに参加している子どもが同じ参加者（多くの場合ゲームへの参加を決定する立場にある子ども）に「仲介」することがある。しかし、焦点化された相互行為の内部に複層的な相互作用を設定することは、焦点化という基準を導入する意味を無効にしてしまう。中心と周辺の相互作用という観点からすると、中心内部の仲介はパターン2に組み込むのではなく、別の水準で検討すべき課題だと思われる。

How Can Child's Play be Described? The Relation between Focused Interaction and Peripheral Interaction

Shuichi Sugitani

<Abstract>

When describing children's play, we often adopt the method of setting the activity governed by the rule of specific play on a center. However the process of play they participate is more important than the kind of the play.

One of the causes by which researchers are confused suited the nature of children's interaction. Their interaction may develop on spatially diffusive utterance. Children often throw their utterances from an unexpected place. And then they catch them and reply calmly. Such a feature is described only in the form of gap from the category and the rule of play. It must be a negative expression. So, if the activity that has been independent of a rule, it is considered that it is remainder. Or we give it an independent category characterized as an expressive function.

If it carries out from the conventional viewpoint, although interaction on the periphery of play will be regarded as remainder, it seems to have an important meaning. The play model on spatially diffusive utterance offers the explanation about the role of such an interaction. The whole scene which play develops consists of two portions; focused interaction and peripheral interaction. Six patterns can be considered if the point how both relation changes is noted. Each pattern is reflecting aspects of affairs, such as bordering maintenance, change, demolition, and reconstruction. In any case, a certain interaction and another one influence each other. It can be said that there is no basis judged that the interaction with a specific focus represents the essential part of the play with the meaning exclusively.

Key Words

play interaction partially diffusive utterance focused interaction peripheral interaction