

原著

子どもの遊びにおけるカテゴリーの達成

杉谷 修一*

〈要 旨〉

本稿の目的は子どもの遊びがメンバー間でどのように成立するかを検討する事にある。そのためにはまず適切な分析単位を定める必要がある。遊びのルーティンからの相互作用の方向がズレる局面に焦点を当てるためには、単一のエピソードを分析単位とするのが適切であろう。

我々がルールや規範といった用語で相互行為を説明しないのは、行為が実体的な構造によって決定されているという意味合いを避けるためである。そのために成員カテゴリー化と呼ばれるエスノメソドロジーの概念を検討したい。ある行為者によって申し出られた自己-カテゴリーは相互行為の参加者によって受諾、もしくは拒否される。この反応は同時に自分自身の自己-カテゴリーの申し出を意味する。つまり既存のカテゴリーに合わせて行為を行うのではなく、相互行為の遂行によって成員カテゴリーが達成されるのだ。

カテゴリー化を子どもの遊びのエピソードに適応してみると、カテゴリー化が明確な形で成立しないことも多い。しかしこの結果はむしろ、カテゴリー化の概念が遊びの分析に重要な意味を持つことを示している。それは遊びの曖昧さ自体を分析対象とする可能性を秘めている。また子どもの成長と言う観点から、達成されなかったカテゴリーも重要な意味を持っているかもしれない。

キーワード：遊び 成員カテゴリー化 エスノメソドロジー 曖昧さ エピソード

1. 議論の射程

日常生活において子どもたちは実に様々な様子を見せる。「授業」や「スポーツ」と言った個別の活動領域に位置づけることが可能な場面から、ごく短時間だけ現れ、名付けることが難しい「雑多な活動」に至る広がりを持っている。これまであまり顧みられることのなかった活動に注目し、それを改めて「遊び」というカテゴリーで捉え直したい。そこには特定の活動の中に挿入される「隙間的遊び」(注)も含まれることになる。以上の前提の上に、本稿においては子どもの遊びが行為者間でどのように成立するかを分析するための方法論について検討する。特に、子どもの遊びに接するときに我々が感じるある種のとりとめのない「曖昧さ」を積極的に視野に入れたい。そこに見られる「曖昧さ」が遊びにとって本質的な要素ではないかと思われるためである。確かに遊びには固定的・反復的な構造が存在しており、それはルーティンとして指摘することができる。ここではルーティンの中での変化でなく、どのようにしてルーティンからのズレが生まれていくのかという局面に注目したい。

まず前提として複数のメンバーによる遊び場面に限定して議論を進める。ひとり遊びに見られるとりとめのなさー赤ん坊に見られるひとり遊びの様子を思い浮かべると良いだろうーを遊びの社会性の次いで論じることは重要な意味を持っているが、その検討には稿を改める必要がある。順序としても遊びを他者との関係として理解するということから始めるのが適当であると思われる。

2. 分析単位としてのエピソード

遊びをどのようなまとまりで捉えるのかという問題に答えることはそれほど容易ではない。その根底には「遊びとは何であるか」という本質論に還元されがちな現象としての遊びの多様性・曖昧性があるのだろう。またその反動とも言える操作的な遊びの定義が一方に存在する。多様な遊びの様相に合理的にアプローチするのは、遊びを種類ごとのカテゴリーで表すやり方が一般的であろう。遊びに関する実態調査でよく見られるものである。「あなたの好きな遊びは何ですか」という問いに対する回答を遊びのカテゴリーとして代用す

* 西南女学院大学保健福祉学部 福祉学科 助教授

る。この方法は回答者の日常生活における遊びのあり方を把握するのに重要な意味を持っている。「おにごっこ」や「ゲーム」といった第一次のデータを加工してより整合的なカテゴリーに整理することも当然行われる。例えば、回答に多数見られる「ゲーム」とは「テレビゲーム（もしくはビデオゲーム）」のことであるとか、特定のテレビゲームのタイトル名を「テレビゲーム」の元に統合するといった作業である。

このようなカテゴリー化が意図するのは、ひとまとまりの時間と空間を占有し、特定のルールが統制する「遊び」カテゴリーを作成することである。すなわち子どもたちがどれか一つの遊びを選択し、専念し、そのルールに従うような遊びを分析単位に据えているのだ。この意味での遊びは実際の行動や発話を元に分析するための単位としては最も大きなものとなるだろう。しかし、今問題としているある遊びから別の遊びへと変化していく様子を把握する枠組みとしては大きすぎるように思われる。そこでエピソード単位で区切られた遊びのプロセスを考えてみよう⁽¹⁾。以下のエピソードは小学校低学年の女子児童に関するものである。

エピソード

小学校の校庭の端にあるいくつかの遊具のまわりに児童が集まっている。あるひとりの女子児童が「ぐるぐるまわるよ」と周囲の女子に声をかけながらある遊具の回りを走り始める。それにつられて3名の児童が同一方向に回り始める。3周ほどで最初の児童は走るのをやめ、遊具の一部に両手を掛けて休憩する。後に続いた児童も走るのを中止して、はじめと同様に遊具の回りに留まっている。

ここで観察された活動は時間にして1分にも満たないごく短いものである。前述した特定のルールの存在や時間と空間の占有によって構成されるカテゴリーとはかなり異なっている。まずこの活動には、活動全体を規制すると言う意味でのルールが存在しない。遊びの開始と終了を決定しているように見えるひとりの女子がいるだけである。もちろん、この女子によって即席のルールが作られ、それに従って一時的とはいえルールのある遊びが成立したという見方も可能である。

しかし、ルールを語る際には、例外の存在などルールの外側についての知識が不可欠である。自己と他者、そしてその関係を含んだ総体としてのルールがこのエピソードには見あたらない。ゆえにミードの分類に依

えば〈ゲーム〉ではなく〈プレイ〉であると言うべきだろう。ただし「単なる模倣としての遊びではあるが、分析単位としては適当なものである」と主張しているわけではない点に注意すべきである。ルールという概念は使用しないが、参加者によって共有される、遊びの相互作用に見られる社会的側面をこのエピソードに見いだすことができる。その意味で、遊びにおける相互作用からのズレを観察・分析するための単位として用いることができるのではないかと考えるのである。

遊びの社会的側面という問題に関してもう少し論じておく必要がある。ルール、規範、秩序という用語を避け、社会的側面という曖昧な表現にとどめる理由は、それらの表現が強く示唆する実体化した社会性という意味合いをなるべく回避したいという意図によるものである。もちろん実際問題としてはそれらの用語を全く用いないというのは現実的でないし、そうしたとしても実体化への圧力は常に存在するのではあるが。ある子どもが行った行動がなぜ他の子どもたちに受け入れられたのかという問題に対し、ルールや規範という説明で答えることはできないとすれば、他にどのような方法があり得るのだろうか。エスノメソドロジーで用いられる成員カテゴリー化の手続きを取り上げて考えてみよう。

サーサスはサックスの議論を下敷きにして電話のやりとりの事例を分析している⁽²⁾。

スキースクールにかかってきた電話に対し、(1)まず電話の応じ手がスクールを名乗り(2)それに対し掛け手がスクールまでの道順を尋ね(3)応じ手が説明し(4)掛け手がその内容を反復するというごく短時間のやりとりである。

サーサスによればこのシーケンスにはいくつかの特徴を指摘できるという。まず応じ手がスクール名を名乗ったこと（自己カテゴリー化）に対し、掛け手がそれを受諾する。この受諾は二つの部分で確認されている。ひとつは「スキースクールです」という応じ手の第一声に「ああ」と応答している部分。もうひとつはそれに続ける形で道案内を請うている点である。自己カテゴリー化は自ら名乗ることによって自身の所属するカテゴリーを宣言するという行為であるが、それは社会的対象に向けてなされる遂行的行為でもある。すなわち名乗ることによって相手に（ここでは電話の掛け手）カテゴリー化にどう対処するかを求めている行為である。自己カテゴリー化は相互行為の参加者の間で協同で達成されるものだといえる。特に道案内を求めるといった反応がスキースクールに所属する

人間に対してなされるものとして正当な範疇にあるという事が、より強く同一カテゴリー化を達成している。

次に掛け手は発話類型（ここでは道案内の要請が相当する）によって自己カテゴリー化を提示していることになる。つまり道案内を頼むと言う行為は（厳密に言えば受諾の応答に連続する形でのだが）、一方で応じ手の自己カテゴリーを受け入れ、他方で掛け手の自己カテゴリー（スキースクールの人間に道案内を請うことを正当な発話類型として持つ「潜在的顧客」というカテゴリー）を提示しているのである。

最後に掛け手を応じ手は、お互いの自己カテゴリー化を確認および受諾しており、事実上それぞれが他方をカテゴリー化している。道案内を請う発話に典型的に現れているように、自己カテゴリー化はく提示—受諾—提示—……>という交互プロセスではなくく提示—（受諾—提示）—（受諾—提示）—……>というより合理化されたものとして現れている。これは標準化された関係ペアと呼ばれる成員カテゴリー化の装置を例に取ればよく理解できる。電話応答の事例で言えばスキースクールと顧客という関係は互いの義務・権利をはじめとする相互作用遂行上の手がかりを効率的に学習・利用可能なタイプのカテゴリーだと言うことだ。説明の起源は大きく隔たるが、機能主義的役割理論が用いる相補的役割パートナーの概念も同様に合理化に注目したものである。

しかし、エスノメソドロジーが主張するのは関係のペアに関する知識を学習もしくは行為の規範を内面化し、その上で遂行するというものではない。何らかの知識がすでに存在したとして、それを意識的か無意識的か遂行することで、さらに他者が同様に相互行為に参加することで初めて規範なり秩序なりを語る事ができるという立場を取る。ルールや規範から出発しないという前提からすれば成員カテゴリー化（ここでは自己カテゴリー化）という枠組みは有効なのだろうか。

3. 方法としてのカテゴリー化

自己カテゴリー化という観点からエピソードを改めて検討してみよう。まず注意しておかなければならないのは、サーサスの事例分析が会話分析とよばれるテキスト化された発話行為を主たる対象としているのと比べて、エピソードは「ぐるぐるまわるよ」という発話がひとつ含まれているに過ぎない。ただし、自

己カテゴリー化の分析方法自体も行為の遂行が焦点であると言う意味ではエピソードに適用不能であるとは言えないだろう。

まず相互行為の起点を確認しなければならない。明確に観察される行為としては「ぐるぐるまわるよ」という少女の発話が上げられる。しかし、この発話がなされる以前に遊具の回りに参加者が集合していたという点を見逃してはならない。エピソードとしてテキスト化された文章には「集まっている」とある。そこで改めてこのエピソードの元になる映像資料を見てみるといくつかの点がわかってくる。

まず、集まると言っても整列しているわけではないし、円陣を組んでいるわけでもない。参加メンバー以外にも多くの子どもたちがその周辺もしくは同じような位置にいたにもかかわらず、なぜ彼女たちだけを「集まっている」と言えるのだろうか。まず互いに声を掛けるなどコミュニケーションを取っているメンバーがいること。それはあまり明確なものではなく、何かのやりとりが行われていると確認できる程度のものに過ぎない。また視線をメンバー（と見なされた者）へ向ける動作が確認できる場合もあった。さらに身体の配置がメンバーシップの存在を示唆している場合もあった。具体的にはメンバーのすぐそばに立つとか、手をつなぐと言った動作である。しかし、身体配置は微妙な問題を含んでいる。なぜならすぐ近くにいるからといって必ずしも「ぐるぐるまわる」遊びに参加したわけではないからだ。反対に遠巻きにしていたり、「顔はメンバーに向けながら体は余所を向いている」ような子どもが参加したりもするからである。距離を取ったり、身体の一部を直接には向けないといった遠慮がちなメンバーの問題は遊びがどのような社会的成分を含みながら構成されるのかという点も興味深い。

少女の発話以前の段階に相互行為の起点を認めると主張するのは、遊びの呼びかけに応答する何らかの準備状態が他のメンバーたちにあったという意味において正当なものと思われる。ではその後続く活動—遊具の回りを発話を行った少女が走り、それに数名の少女が続く—はどのように考えられるだろうか。まず、「ぐるぐるまわるよ」という発話はメンバーのひとりの方に向けられたように見える。なぜならば視線がその子の方を向いているからである。これを遊びのリーダーとして自己カテゴリー化する行為と捉えることも可能であろう。そしてそれを受けたメンバーはリーダーというカテゴリーを追随するという行為で受諾し、同時に遊びのフォロアーというカテゴリーを提示した。

数周走りを継続することでリーダーはフォロアー宣言を受け入れたと。

このような分析はエピソードの説明として非常に明快なものである。しかし、そこにはいくつかの問題が存在する。例えば、3周で走り終わったのはリーダーがフォロアーの自己-カテゴリーを拒否したためであるという可能性を考えてみればよい。後ろについて来た少女たちの中にフォロアーとして認められない者が含まれていて、そのメンバーがいなければもっと長く走っていたかもしれない（もしくは他の行為を選択することでカテゴリーの拒否を宣言した可能性）という問題である。外部からの観察だけではなぜ少女たちが3周走ったのか、3周しか走らなかったのかについて語ることは不可能である。この点についてはインタビューによる情報の追加も限界があるだろう⁽³⁾。

サーサスの事例と異なり、カテゴリーに関わる関係のペアが構造化されていないということも考慮すべきだろう⁽⁴⁾。「ぐるぐるまわるよ」という発話に対してどう答えて良いかわからない少女がいるとすれば、追走するという行為はカテゴリーの交換ではなく、指示に対する直接的な反応であったかもしれないからだ。もちろん「何者からの指示に」「何者として」応じるかということは、純粋に反射行動でなければ無縁ではあり得ない。知らない大人から「ぐるぐるまわるよ」と言われた場合の反応を考えればわかることだ。

構造化の度合いが低ければ反応ができなくなる、と主張しているわけではない。行為者がその場にふさわしい行動を選択することに困難を感じるかもしれないが、そのことと判断ができないことは別問題である。ガーフィンケルの違背実験を引くまでもなく、我々が日常で出会う混乱は行為者の判断を停止させるのではなく、本人にとって整合性を維持しようとする判断をむしろ過剰に生み出すことになる。研究者といういわば特権的な立場と相互行為の参加者という実践内部の立場の相違が観察データを元にした分析には常につきまとうことになる。使用されるカテゴリーが構造化されているほど研究者が説明しやすくなるということは言えそうだが、参加者の行為が混乱の故に「でたらめ」になるとは言えないだろう。行動の選択肢が広すぎるような場面をどう分析するのかという難題はいったん棚上げして、もうすこしエピソードの自己-カテゴリー化による分析を続けてみよう。

最初に走り始めたのは発話を行った少女である。発話から走り出すまで、それほど時間があるわけではない。発話を受けたメンバーが最初の少女より早く走り

始めることは難しいと考えられる。もし少女が十分な間を開けたとしたら他のメンバーは先に走り始めたのだろうか。そのためにはリーダーとしての宣言とそれに含まれるフォロアーの要請についておいでというメッセージが伝わっており、それを受諾したと仮定すればリーダーより先に走ることはないだろう。

しかし、「みんなで走ろうよ」という水平的コミュニケーションが達成されるならば先に走り出すことが適切な行動となる。今回のエピソードでは両方の可能性のうち垂直的コミュニケーションの方が当てはまるという確証はない。先行する人間関係等を調べることによってある程度判断のウェイトを決めることができるかもしれない。そもそもメンバーやメンバーではない子どもたちがどのような関係-クラスメートであるとか仲がよいとか一をエピソード以前に持っているのかという情報が重要であることは当然である。しかし例え仲の良いグループがわかったからと言って「ぐるぐるまわる」遊びに参加するかどうかを保証するものではない。

4. 遊びにおける曖昧さの位置づけ

このように見てくると、自然な環境の中で観察される子どもたちの遊びをカテゴリー化を手がかりに分析することはなじまないように思えてくる。決められたルールによって「高度に構造化」された役割とそれに応じたカテゴリーを持つゲームのような特徴を持つものであればともかく、観察者からみて何がその場にふさわしい行動かわかりにくく、また当事者も上手く説明できない子どもの遊びは相変わらずカオスでありつづけるのだろうか。

しかしながら、分析の道具としての適否は別として、遊びを行為者のやりとりというミクロなレベルで理解するためにどうしても検討しなければならない重要な課題を示しているのではないだろうか。

高木は郡司の内部観測アプローチを援用して、想起という選択・行為に不可避免的にみられる「暗黒の中の正当化されていない飛躍」を批判の対象ではなく、分析対象として取り扱う可能性について論じている⁽⁵⁾。そこでは実態としての体験に基づき写像としての想起を行うという一般的な理解が批判的に検討されるのだが、この図式は遊びにおける動機-行為モデルと同様の構造を持っている。エピソードの場合で言えば「ぐるぐるまわるよ」という発話を選択される際には正当化されていない飛躍が伴うということであり、他のメ

ンバーが追走するという行為を選択する際も同様の飛躍が見られるのだ。

そしてカテゴリー化という手続きを用いることでこの「飛躍」の存在を見えやすくしてくれる。その意味ではカテゴリー化の概念は分析のための道具という通常的使用方法ではなく一もちろん道具として使用しなければその意義が明らかになることはないのだが一カテゴリー成立に至る道筋がどのような困難や恣意的要素を不可避的に内包しているのかを理解する契機となりうるのではないか。

ただここで注意すべきはカテゴリーの恣意性もしくは無根拠性の客観的分析が不可能であることを意味するわけでは決してないということである。高木の戦略である「構築ではなく反復」という方法が手がかりになるかもしれない。高木によれば自白＝想起という現象は批判的エスノメソドロジーにおいて、構築プロセスの恣意性の故に現象が成立する枠組みごと批判されてきた。しかしそれでは自白が本来持つ「あいまいさ」について語るができない。「あいまいさ」を自白の発達可能性であると捉えることを反復というアプローチが可能にする主張する。

自白は調書というテキストを基礎とすることが可能だという点で遊びとは異なっている。だが自白におけるテキストが一義的に解釈のカテゴリーに対応しているのではないし、また対応していないことやその程度が分析の価値を下げる訳でない。遊びにおいては反復観察の可能性がどの程度あるかに分析の成果が依存することになる。問題は自白においては繰り返される取り調べという制度的理由の故に、反復という要素を方法論以前に含んでいるのに対し、遊びは一回性の側面が強く表れるという特質の違いをどう考えるかであろう。

同一の仲間集団を対象とすることでそこに現れる反復を利用することがひとつの方法であろう。ただし仲間集団で反復される遊びとそこでのカテゴリーの変容は、遊びそのものの変容よりも集団の変化を反映するものかもしれない。遊び研究の射程として当然視野に入るものではあるが、遊びのプロセス自体が持つあいまいさに焦点を合わせた戦略が別個に必要となるかもしれない。

5. 研究の方向性：達成されなかったカテゴリー

これまで見てきたように、遊び研究においても遊びの持つとりとめのなさや曖昧さを方法論の限界に伴う

ノイズとして処理するのではなく、正面から対象化するための手がかりが存在した。これらの持つ意義を検討してきたわけだが、最後に今後の可能性という意味で研究の方向性を概観しておきたい。

実体化した議論を慎重に避けねばならないが、カテゴリー化という恣意的な要素が逆に遊びの本質的曖昧さを理解するのに貴重な示唆を与えてくれた。付け加えればカテゴリー化は分析の道具としても可能性を秘めていると思われる。サーサスが利用したような明確な関係のペアは子ども同士の遊びのやりとりでは適用しにくい。なぜ子どもの遊びにおいて役割関係と呼べるような、少なくとも事後の解釈が容易なカテゴリーを用いることが少ないのかという事自体が研究の対象として成立する。また子ども同士で相補的に成立する役割が権威その他の資源の配分に関して差が小さいということが言えるのか。様々なタイプのリーダーが遊びの曖昧さという点にどの程度関与しているのかという問題も残されている。

いずれにせよ遊びにおいてカテゴリー化というプロセスを指摘することは可能だと考えられる。研究者の立場からすれば「薄弱な」根拠や手がかりに基づきながら、どのようにしてカテゴリー化が相互的に達成できるのか。その道筋を明らかにするためには、「達成されなかったカテゴリー化」をも含めた、結果として「達成されたカテゴリー化」を追いかける必要があるだろう。「達成されたカテゴリー化」とは達成が前提とされた構造化されたもの（儀礼的役割のようなもの）ではなく、特定のカテゴリー化を提示し、あるプロセスの果てに特定のカテゴリーを受諾することで初めて現れるものである。ただし、カテゴリーの一般化の程度が低いとは限らないだろう。

「達成されなかったカテゴリー」を論じることは社会現象の分析としては意味をなさいと思われるかもしれない。しかし、遊びにおいてはカテゴリーの無根拠性を指摘する以上の意味を持ち得るかもしれない。遊びのある種の心理状態を最大化しようとする目的合理的行為だとすれば「達成されなかった」側面は無価値である。チクセントミハイはスキルと機会の組み合わせによって達成される最適な心理状態「フロー」について論じているが、そこでは達成された何ものかについてのみ語る事ができるのである⁽⁶⁾。

「達成されなかった」遊びの可能性がその後の遊びの展開に何らかの影響を及ぼすかもしれないというのが現段階での仮説である。遊びはしばしば現実からの一時的離脱としての仮構の生だと表現されてきた。人

は現実と遊びという二重の生を生きる訳だが、遊びそのものに焦点を当ててみれば、それは紛れもなくある選択と行為に支えられたリアルな生なのである。フロー体験のようにリアルとしての遊びを埋め尽くす場合もあれば、従事している遊びから距離をとった遊びの中の遊びを想定することも可能である。「不完全だった子供が完全な子供に」なるためには「かつて無力な子供だったことをしつこく忘れず」にいる必要があるのだとすれば、それを支えるモメントが「達成されなかった」生として人間を動かさしめるのではないだろうか。そして、それが子どもにとって遊びにまつわるカテゴリーであるとしても不思議はない⁽⁷⁾。

〈付記〉

本研究の一部は平成15年度科学研究費（課題番号14510246）の補助を得て行われた。

注

- (1) 先行研究においてもエピソード単位の分析を試みている。杉谷修一「遊びの境界を構成するもの ― 隙間的遊びに関する事例を通して ―」西南女学院大学紀要 Vol. 6, pp. 34-40, 2002年。
- (2) G. サーサス 前田泰樹訳「行為における組織を研究すること ― 成員カテゴリー化と相互行為分析 ―」『文化と社会』第2号, pp. 37-73, 2000年, マルジュ社。
- (3) 特に子どもへのインタビューでは直前の行動を映像記録を手がかりに想起させることすら困難な場合が少なくない。
- (4) サーサスは構造化という表現に同意しがたいかもしれないが、特定の状況である「適切な範囲」の行動を取ることが容易なベアというのは確かに存在するだろう。店舗の中で「いらっしゃいませ」という発話を行うことができるのは店員だけであるし、それが提示するカテゴリーも明白なものである。その文化になじんだ者であれば無意識にやりとりできるようなカテゴリー内の関係を構造化の程度で示しているのであって、それが実態として行為の背景に存在すると仮定するのはない。
- (5) 高木光太郎「想起の発達史 ― 自白の信用性評価のために ―」田辺繁治、松田素二編『日常実践のエスノグラフィ：語り・コミュニティ・アイデンティティ』pp. 40-60, 2002年, 世界思想社。
- (6) チクセントミハイはいわゆる没我の境地をフロー体験としているが、彼が言うように現代社会では仕事よりも遊びにおいて出現しやすいのかもしれない。没我は遊びの極北だと言えるが、本稿で取り上げてきた「曖昧さ」や「移ろいやすさ」といった特徴を忘れてはならない。M. チクセントミハイ 今村浩明訳『楽しみ

の社会学』2001, 新思索社。

- (7) 橋本治「子供に、なる」『橋本治雑文集 パンセ II 若者たちよ!』1990, 河出書房新社。

引用・参考文献

G. サーサス (2000) 前田泰樹訳「行為における組織を研究すること ― 成員カテゴリー化と相互行為分析 ―」『文化と社会』第2号, マルジュ社。

高木光太郎 (2002) 「想起の発達史 ― 自白の信用性評価のために ―」田辺繁治、松田素二編『日常実践のエスノグラフィ：語り・コミュニティ・アイデンティティ』世界思想社

M. チクセントミハイ (2001) 今村浩明訳『楽しみの社会学』新思索社。

M. チクセントミハイ (1996) 今村浩明訳『フロー体験 喜びの現象学』世界思想社。

橋本治 (1990) 「子供に、なる」『橋本治雑文集 パンセ II 若者たちよ!』河出書房新社

Sutton-Smith, B. (1997) *The Ambiguity of Play* Harvard Univ. Pr.

Achievement of the Category in Children's Play

Shuichi Sugitani

< Abstract >

The goal in this paper is to examine how children's play is constituted among the members. We have to set the analysis unit of play activities. The episode in a play is suitable for the analysis unit because we want to study the aspect that will be a direction of interaction separates from a routine.

We should become prudent to use of the terms called a rule or a norm in order to avoid making a conception of structure substantial. For that purpose we examine a term, membership categorization that is used in the discipline of ethnomethodology. When a certain member present his / her membership category, another members accept or reject the category. On the other hand these acceptances or rejections suppose their membership categories. In fact we don't perform according to existing categories. Our social interaction produces membership categorization.

When we applied membership categorization to an episode in a play, categorization process did not often appear. At the same time, this conclusion means that the conception is important to analyze the process of play. It has the potential to analyze the ambiguity of play. Additionally the category that have not been achieved through an interaction may be highly significant on the perspective of child development.

Key Words: play membership categorization ethnomethodology ambiguity episode