

言語文化の体系化と問題点

平澤 洋一（城西大短大部）

1 意味の計量化

言語学者による言語文化の記述は、もっぱら知的意味の並列的記述にとどまり、感情的意味・文化的意味など他の意味分野においていかなる構造と体系を有するかについては触れていない。文化と言語行動との関係を明らかにするには、さまざまな側面からの調査が不可欠である。ここでは童遊びのような口遊びの要素（言語面の要素）と動作（行動面の要素）とをあわせもった言語文化を例に、体系化・計量化する場合の問題点に触れていきたい。

童遊びという言語文化を体系化・計量化していくには、カイヨワ『遊びと人間』の提案した4要素2概念⁽¹⁾や、青柳まち子『「遊び」の文化人類学』の12要素⁽²⁾ではとても記述できない。言語事象や文化の社会的意味や歴史的意味を精密に記述しようとするれば、さらに多くの意味特徴が必要になるが、この領域の研究はきわめて未開拓である。

ここでは『守貞謄稿』（東京堂出版）を分析対象にする。この文献は江戸時代の天保8～嘉永6（1837～1853）年頃の江戸・京師・浪華の年中行事・生業・衣食住・生業・人世儀礼・遊技などを挿し絵と文章とで詳細に記録した書である。江戸における主な童遊びは、次のとおりであった（カッコ内は予想される語源。説明の長い遊びは要約した）。

- ①テダマトリ（手玉取り）＝女童の遊び。口遊びの有無は不明。
- ②ツンバイ⁽³⁾（礮打）＝擲石とも。
- ③タケウマ（竹馬）＝竹馬馳^{はしり}。7、8尺の竿に縄を以て横木をくゝりつけて足がかりとし、乗って遊ぶ。男童の遊び。
- ④ナゾ（何曾）＝謎々遊び。
- ⑤ユビヒキ（指引）＝1指を曲げて引き合う。
- ⑥ウデオシ（腕押し）＝手を挙げ掌を合わせて握り、押し伏した者を勝ちとする。
- ⑦ニラミクラ（睨比）＝目比べ。にらめっこ。
- ⑧タコ（凧）＝凧揚げ。正月15、16日が盛ん。
- ⑨コマ（独楽）＝独楽回し。
- ⑩コヲトロコトロ（子を取ろ子取ろ）＝後ろ帯を掴んで一列に並んだ男童・女童たちの最後尾の童を鬼が追いかけて、最前列の童が両手を広げ列をくねらせて鬼の邪魔をする。
- ⑪オニゴコ（鬼ごっこ）＝鬼になった童の名をいって「誰さんの鬼は怖くもないぞ」と囃^{はや}しながら逃げる。
- ⑫◇＝鬼になった童が1人で路上に立ち、衆童が路の両側の軒下に別れ機を見て向こう側に走り渡るのを鬼が捕まえると渡し鬼をする。「ムカウノオバサン、チョトオイデ」「オニガコワク、テユカレマセン」「ソンナラ、ムカヒニマイリマシヨ^{ママ}」といいながら走り渡る。江戸も京阪もこの遊びには名称がない。
- ⑬カクレンボ^{ママ}（隠れん坊）＝三都ともにこう呼ぶ。隠れ遊びの転。「一童、眼ヲ袖ニテ覆ヒフサギ、其間ニ、衆童諸所ニ潜ミ隠レ、是ヲ尋ネ求メシムルノ戯也」。
- ⑭メカクシ（目隠し）＝目を手ぬぐいでおおった鬼を手を打ちからかいながら徘徊する。

鬼に捕まったら交替する。

- ⑮ ϕ = まわりのまわりの小佛。衆童手を結んで輪になり、「マワリノ——小佛、何で脊が低イナ」「親ノ日ニトゝクツテ、ソレデ脊が低ヒナ」と囃しながら、輪の中の童と動作が反対になるように立ったり座ったりして戯れる。
- ⑯ イモムシ（芋蟲）= 5～7人くらいの男童・女童あるいは男女相交え、後ろ帯を掴んで縦につながり、「イモムシ、コロコロ、ヒヤウタン、ポックリコ」と唱えながら、膝を折ってにじり歩く。
- ⑰ ϕ = 8月15日の月を見て「ウーサギウサギ、何ヲ見テハネル、十五夜オツキサン、見てハーネル」と歌いながら、飛び跳ねる。
- ⑱ ϕ = 衆童手を携えて連なり「淀ノ川瀬ノ大水車、ドンドト落ルハ、瀧のミツ云々」と唱えながら、年長の童2人の携えた手の下を遠い方の子からくぐっていく。くぐり返して数回をなす。
- ⑲ テマリ（手鞠）= 正月に女童が遊ぶ。「ヒトツトヤ、ヒイトヨアクレバ、ニギヤカニ云々」と歌いながら鞠をつく。
- ⑳ ボンボン（盆々）= 盂蘭盆戯。手を引きあい幼児を先に年長の童を後ろにして列をなして歩む。7月初から月末までの女童の遊び。京阪ほど盛んではなく、多くは小民の娘のみ。

2 知的意味の体系化

前節のような記述から語彙体系の記述へと進むには、なんらかの要素設定と数理分析が必要になる。上代から現代にいたる童遊びの知的意味において多出するのは、次のような要素⁽⁴⁾である。

- A 性の制約がある。A₁男児の遊び、A₂女児の遊び。
- B 年齢の制約がある。B₁2歳くらい以下、B₂3、4歳くらい、B₃5、6歳くらい、B₄小学校低学年、B₅小学校高学年以上……。
- C 人数の制約がある。C₁単独、C₂双対、C₃三、四人くらい、C₄大勢、C₅組分けする……。
- D 時の制約がある。D₁正月の遊び、D₂春の遊び、D₃夏の遊び、D₄秋の遊び、D₅冬の遊び、D₆特定の日の遊び……。
- E 場所の制約がある。E₁外遊び、E₂内遊び。
- F 地域性が強い。
- G 鬼遊び。G₁鬼が要る、G₂鬼の力を弱める方法をとる、G₃渡し鬼をする……。
- H 道具遊び。H₁紐、H₂竹馬・一足、H₃独楽、H₄凧、H₅お手玉、H₆手鞠、H₇石、H₈輪切りにした丸木とそれを打つ棒、H₉打毬用の木とそれを打つ棒、H₁₀ぶらんこ、H₁₁風船玉、H₁₂飯ごとの道具、H₁₃泥遊びの道具、H₁₄鳥を捕まえる道具……。
- I 体遊び。I₁目と目、I₂首と首、I₃腕と腕、I₄指と指、I₅脛と脛、I₆体と体、I₇腕、I₈手、I₉手の甲、I₁₀肩……。
- J 口遊び。J₁決まり文句や歌がある、J₂問答をする、J₃かけ声が要る……。
- K あてももの遊び。
- L ごっこ遊び（ミミクリー、模倣性）。

- M 集め遊び。
- N 作り遊び。
- O 競り遊び（アゴーン）。O₁勝者を決めるきまりがある、O₂勝ち負けを争う……。
- P じゃん拳が必要である。
- Q 宗教性が残存する。
- R 表現性が求められる。
- S 偶然性（アレア）が高い。
- T 熟達性が求められる。
- U 組織性をともなう。
- V 戦略性が求められる。
- W 反復性を有する。
- X 動作性が求められる。X₁二手に分かれる、X₂手をつなぐ、X₃肩で手を組み合わせ、X₄連鎖する、X₅横に並ぶ、X₆縦に並ぶ、X₇円くなる、X₈円を描いて廻る、X₉鬼や非鬼の周囲を廻る、X₁₀うずくまる、X₁₁跳ねる、X₁₂投げる、X₁₃相手や鬼を俯伏せにする、X₁₄人が重なって上から押す、X₁₅相手や鬼を挑発する、X₁₆髪を引っ張る、X₁₇互いに引き合う、X₁₈手を叩いたり打ち合わしたりする、X₁₉相手や鬼を打ったり叩いたりする、X₂₀搔く、X₂₁抓る、X₂₂押し合う、X₂₃相手あるいは鬼と反対の動作をする、X₂₄動作を次第に速くする、X₂₅身を隠す、X₂₆歩く、X₂₇走る、X₂₈逃げる、X₂₉探す、X₃₀追いかける、X₃₁捕まえる、X₃₂履物を奪う、X₃₃人や物を取り返しに行く、X₃₄敵の陣地を攻めて占領する、X₃₅睨み合い形相を変えて相手を笑わせる、X₃₆お手玉や鞠を空中に上げて取る、X₃₇交代する、X₃₈竹馬に乗る、X₃₉独楽を回して遊ぶ、X₄₀凧を上げる、X₄₁丸木を棒で打つ、X₄₂木を棒で打って飛ばす、X₄₃風船玉を打って遊ぶ、X₄₄ぶらんこを揺する、X₄₅大人を模倣する、X₄₆相撲をとる、X₄₇物を作る、X₄₈舞台で興じる……。
- Y 衰退性が見られる。Y₁大正時代まではよく見かけた、Y₂昭和の初め頃まではよく見かけた、Y₃戦前までよく見かけた、Y₄最近まで行われていた……。

『守貞謄稿』の①～②⑩の童遊びの知的意味を成分分析してからクラスター分析しデンドログラムで表示すると、①～②⑩の遊びがお互いにどのくらいの類似度・意味的距離を有して存在し、どの童遊びとクラスターをなすかがはっきり分かる。また、数量化Ⅲ類で分析してプロット表示しても、似た動作や口遊び・人数・遊ぶ場所などの面で共通の意味特徴をもつものは近い位置にくるので、その類似性を捉えることができる。

2 感情的意味の体系化

従来の方言学の語彙研究や民俗学の童遊びの研究では、もっぱら知的意味レベルの語彙の意味特徴や弁別的特徴を記述し語彙構造や体系を論じてきたが、それらの語彙の感情的意味を形成する要素として、これまでの実態調査ではおおむね次のようなものが観察される（文献資料でも認定できるものがあるが、記述の欠落するものが多い）。

- a 単純・簡単な感じがする。
- b 難しそうなどころがありそうで、ちょっと不安になる。
- c パイディア（解放感・気晴らし）を感じる。

- d ルドウス（困難に遭遇しそれを越えることで得られる満足感）を感じる。
- e うれしい。e₁うまく作れてうれしい、e₂競り合いに勝ててうれしい……。
- f 創意性が発揮できる。
- g 緊張感がある。
- h 楽しさが感じられる。h₁鬼をからかう楽しさ、h₂決まり文句・歌・問答の楽しさ、h₃物を遠くまで飛ばす楽しさ、h₄演じる楽しさ、h₅見る楽しさ、h₆勝ち負けを争う楽しさ、h₇渾身の力をふりしぼる楽しさ……。
- i 面白さ。i₁相手が痛がる動作の面白さ、i₂模倣の面白さ……。
- j 爽快感を得られる。
- k イリンクス（眩暈^{げんうん}）を感じる。k₁回転、k₂空中移動、k₃高所、k₄高速、k₅揺れる、k₆激しく打つ……。
- l 勇壮な感じがする。
- m 誇らしさを感じる。m₁見事なものを創作した誇らしさ、m₂勝負に勝った誇らしさ、m₃宝物を見せる時の誇らしさ……。
- n 充実感を感じる。
- o すぐ飽きるからつまらない。
- p 恐怖感を覚える。

これら a～p までの感情的要素と童遊びとは、知的意味の場合と同じように有意味に結合して語彙体系を形成するし、知的意味レベルの時とは異なるクラスターをなすことも少なくない。私たちを取り巻く言語文化は、日本の文化であろうと外国文化のそれであろうと、きわめて複雑な意味要素の集合体⁽⁴⁾として存在している。そして、それらは知的意味や文法的意味・表現的意味・社会的意味などを中心とした普遍性の強い保守的な部分体系と、感情的意味・地域的意味・文化的意味のように個別性の強い流動的な部分体系とで構成されている。したがって、言語文化の総体を科学的に体系化していくには、言語事実を等質な規準で分析し、分類し、整合的な形でデータ化していかなければならない。

注

- (1) 4要素＝「アゴーン」（競争）、「アレア」（偶然）、「ミミクリー」（模擬）、「イリンクス」（眩暈^{げんうん}）。イリンクスは、高速で一気に降りる時のような身体的快感や、逆転満塁ホームランで勝った時のような精神的快感をいう。2概念は「パイディア」（解放感・気晴らし）と「ルドウス」（困難に遭遇しそれを越えることによって得られる愉快さ・満足感）をいう。
- (2) 形式的分類の要素として「積極的」「消極的」「文化的」「生物的」、構成要素として「勝敗」「表現」「偶然」「熟達」、心理的要素として「緊張」「創意」「めまい」「安楽さ」の計12種の要素をあげた（青柳まち子 1977 32頁）。
- (3) 飄石。つぶてを打つ遊び。
- (4) 多良間島童遊びの知的意味要素と感情的意味要素は拙著『日本語語彙の研究』第二章に紹介したが、ここでは童遊び一般の記述に耐えるようなかなりの要素を補完した。
- (5) 上記(3)の第十章に「多文化調査」の文例と解析結果を紹介した。