

方言語彙の体系比較と問題点

平 澤 洋 一

1 語彙の体系化

構造言語学による語彙の記述は、そのほぼすべてが知的意味の統合・連合の記述にとどまり、他の意味要素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こなかった。が、民俗文化と語彙との関係を明らかにするには、総合的な視点と調査を欠いてはならない。

ある言語単位が同じ種類の単位と連鎖性・線状性をもって顕在的に並ぶという関係を「統合」関係、ある言語単位と他の単位が形態・機能・意味などなんらかの点で潜在的に類似性・対立性・選択性をもちながら一つの有意味なクラスター（束）を形成する関係を「連合」関係、ある言語単位が他の単位と統合関係や連合関係を有して結合した統一体を「構造」、連合関係にある単位の一群を「体系」と呼ぶなら、構造言語学のほとんどは(1)知的意味レベルでの統合・連合の記述にとどまり、(2)感情的意味、(3)文法的意味、(4)表現的意味、(5)修辭的意味、(6)地域的意味、(7)位相的意味、(8)社会的意味、(9)歴史的意味、(10)行動的意味、(11)文化的意味などにおいて、いかなる構造と体系を有するかについては記述的研究の成果を残したにすぎなかった。生成文法論や生成意味論、最近のニューラルネットワーク論などでは、きわめてシステムティックで興味深い体系が提示されたにもかかわらず、そのほとんどが一つの意味レベルでの統合・連合の記述にとどまってきた。

語彙の記述は、文献的研究にしる臨地調査的研究にしる、辞書スタイルの記述からスタートしたが、これだけではきわめて不十分であり、上記(1)～(11)という各意味レベルでの部分体系を示すとともに、(1)～(11)を統合させて体系表示することが望ましい。

2 多良間島童遊語彙の知的意味

ここでは沖縄県宮古郡多良間島中筋の童遊語彙を例にして、体系の統合化を志向するための方法論を提示し、そこに生じる問題点を整理することにする。論者が過去に参加した沖縄県宮古郡多良間島の調査⁽¹⁾では、民俗基礎語彙調査の段階で20種ほどの童遊びが観察された。次の遊びが、それである。

- ①クール⁽²⁾=破摩投げ。正月の遊び。昭和の始め頃までやった。懐かしいと古老は言う。直径15cm くらいの丸木を厚さ3 cm くらいに輪切りにしたクールと、それを打つ棒であるブイギが道具。遊ぶ場所は道路。二手に分かれ30~40m離れて一列に並び、投げたクールをブイギで打ち、それを相手方が打ち返す。打ち損じたら、そのクールの止まった所まで打った側が前進し、打ち損じた側はその分後退する。相手の陣営まで早く攻め込んだ方が勝ちとなる。
- ②ギッチョー=打毬系の遊びであるが、打毬とは遊び方が著しく異なる。直径3 cm ほどの木を長さ約10cm に切り、両端を斜めに削ったものを地面に置く。同じ太さで長さ25cm くらいの棒で打って跳ね上げ、それを空中で再び打って遠くに飛ばし、落下点までを棒で測る。飛距離を争って遊ぶ。
- ③シャンスキ=舞台遊び。旧暦8月15日の夜、月見をしながらシャンスキという舞台で、子供仲間の演ずる余興を楽しむ。今は見られない。
- ④カビットゥル(紙鳥)=凧揚げ。旧暦9月の年中行事マツツーの日(この日は竜宮の神が畑を廻って種まきをなさるといわれている)に、子供たちはマーカビットゥル(真紙鳥、両側に黒い羽をつけ弦に鳴り物をつける)、ヤカドゥ(八角凧、鳴り物をつける)、チョーチン(提灯型の凧、鳴り物をつける)、カープヤ(菱形の凧、鳴り物はない)、クッキ(国旗と軍旗を描いた凧、鳴り物をつける)などをあげる。凧をあげると、凧の糸をつたって、福の神が天から降りてくるという言い伝えがあって、現在でもこの日に凧をあげる。最近はお正月にも凧あげをする。
- ⑤パルメー=かけっこ。男女ともする。
- ⑥ユーイシャー=ぶらんこ。木立を利用して作る。
- ⑦シャディフ⁽³⁾=風船玉遊び。ゴム風船が入ってくるまでは自分たちの手で作った。
- ⑧ヨーイウガマ(祝事がま)=飯事遊び。女兒の遊び。
- ⑨キーパギウ(木脛)=竹馬遊び。竹が生育しないので、すべて木製である。地面に立てて乗って遊ぶ。
- ⑩シウマ(相撲)=沖縄相撲。着物の帯などを纏んで投げを打ち、背中がつくと負けになる。砂を敷いた広場や芝生の上でやる。
- ⑪ドゥルドゥルヤー=泥遊び。
- ⑫ジググール=独楽回し。巻き貝の貝殻を割って作り、手で回して遊ぶ。琉球がきなどの固い木で作る、紐を巻きつけて回す独楽もジググールと呼ぶ。硬化のような形をした平たい独楽はジングールと(銭車)という。
- ⑬シルンバイ=陣取りの一種。数人を二組に分けて陣地を決め、各陣地から相互に1人ずつ陣地を出ていき、出ていく順に1, 2, 3……と番号をつける。自分より若い番号の者を捕まえにかかると、捕まえる間に陣地をとられると負ける。

⑭カッフイドゥーミ＝陣地取りと隠れん坊を組み合わせたような遊び。鬼を決め、手で目隠しをさせる。鬼が100まで数えるか非鬼全員が隠れ終わって、ユシ（よし）と声をかけたら、鬼は陣地を守りながら非鬼を探しにかかる。時には陣地を遠く離れて非鬼を探すのに懸命になる。隙をみて、非鬼が鬼の陣地を攻めとり、カターキ（敵を討ったよ）と声をあげると鬼の負けになり、もう一度鬼になる。陣地を攻めとられずに隠れている者全員を見つけると、最初に見つかった者が次の鬼になる。辺りが暗くなってくると、ぐんと面白味の加わる遊びである。

⑮ナカイガマ＝片足跳び。上げた片足の足首を反対側の手で掴んで跳ぶのはカタアシと呼ぶ。

⑯タカトウイウ（鷹捕り）＝サシバ捕り。サシバの群がこの島に渡ってくるのは10月である。林の中の木を選んで隠れ小屋を作り、サシバが木に止まったら、マニの葉の骨で作ったワナをサシバの首にかけて捕る。

⑰ウズラトウイウ（ウズラ捕り）＝竹やクバの枯枝で作った長方形の枠組みに色芭蕉の皮を割いて網状に張ったパニヤマという道具を、砂糖黍畑の畝の間に置いておく。餌は粟の穂。ウズラが餌をつつくと、パニヤマのT字型の棒が倒れて生け捕りにされる。

⑱グムティッパー（ゴム鉄砲）＝ゴム鉄砲遊び。

⑲ウーサーラ＝お手玉。女兒の遊び。

⑳マールフチュ＝毬突き。女兒の冬遊びの一つ。

このような記述形態から語彙体系へと進むには、意味要素の設定とコンピュータ分析が必要になる。①～⑳の童遊語彙を記述していくと、カイヨワの4元素2概念や青柳まち子の12要素だけでは、意味のすべてを記述することは不可能であることに気づかされる。

多良間島の童遊び20種の知的意味体系を記述するだけで54の意味要素、感情的意味のそれで36種の意味要素が必要になった。これに宮古諸島の他の地域での童遊び、沖縄各地の童遊び、さらには大和各地のそれらを記述しようとするならば、意味要素に普遍性を加えて設定しておかなければならなくなるが、全国方言辞典や県別方言辞典を見ると、日本の童遊びの知的意味において多出するのは、次のような要素である。

A 性の制約がある。A 1＝男児の遊び A 2＝女兒の遊び。

B 年齢の制約がある。B 1＝2才くらい以下、B 2＝3, 4才くらい、B 3＝5, 6才くらい、
B 4＝小学校低学年、B 5＝小学校高学年以上……

C 人数の制約がある。C 1＝単独、C 2＝双対、C 3＝3, 4人くらい、C 4＝大勢、C 5＝
組分けをする……

D 時の制約がある。D 1＝正月の遊び、D 2＝春の遊び、D 3＝夏の遊び、D 4＝秋の遊び、
D 5＝冬の遊び、D 6＝特定の日の遊び。

E 場所の制約がある。E 1＝外遊び、E 2＝内遊び。

F 地域性が強い。

G 鬼遊び。G 1 = 鬼が要る, G 2 = 鬼の力を弱める方法をとる, G 3 = 渡し鬼をする……

H 道具遊び。H 1 = 紐, H 2 = 竹馬・一足, H 3 = 独楽, H 4 = 凧, H 5 = お手玉, H 6 = 手鞠, H 7 = 石, H 8 = 輪切りにした丸木とそれを打つ棒, H 9 = 打毬用の木とそれを打つ棒, H 10 = ブランコ, H 11 = 風船玉, H 12 = 飯ごとの道具, H 13 = 泥遊びの道具, H 14 = 鳥を捕まえる道具……

I 体遊び。I 1 = 目と目, I 2 = 首と首, I 3 = 腕と腕, I 4 = 指と指, I 5 = 頸と頸, I 6 = 体と体, I 7 = 腕, I 8 = 手, I 9 = 手の甲, I 10 = 肩。

J 口遊び。J 1 = 決まり文句や歌がある, J 2 = 問答をする, J 3 = 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)。O 1 = 勝者を決めるきまりがある, O 2 = 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) 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。X 1 = 二手に分かれる, X 2 = 手をつなぐ, X 3 = 肩で手を組み合わせる, X 4 = 連鎖する, X 5 = 横に並ぶ, X 6 = 縦に並ぶ, X 7 = 円くなる, X 8 = 円を描いて廻る, X 9 = 鬼や非鬼の周囲を廻る, X 10 = うづくまる, X 11 = 跳ねる, X 12 = 投げる, X 13 = 相手や鬼を俯伏せにする, X 14 = 人が重なって上から押す, X 15 = 相手や鬼を挑発する, X 16 = 髪を引っ張る, X 17 = 互いに引き合う, X 18 = 手を叩いたり打ち合わしたりする, X 19 = 相手や鬼を打ったり叩いたりする, X 20 = 搔く, X 21 = 抓る, X 22 = 押し合う, X 23 = 相手や鬼と反対の動作をする, X 24 = 動作を次第に速くする, X 25 = 身を隠す, X 26 = 歩く, X 27 = 走る, X 28 = 逃げる, X 29 = 探す, X 30 = 追いかける, X 31 = 捕まえる, X 32 = 履き物を奪う, X 33 = 人や物を取り返しに行く, X 34 = 敵の陣地を攻めて占領する, X 35 = 睨み合い形相を変えて相手を笑わせる, X 36 = お手玉や毬を空中に上げて取る, X 37 = 交代する, X 38 = 竹馬に乗る, X 39 = 独楽を回して遊ぶ, X 40 = 凧を上げる, X 41 = 丸木で棒を打つ, X 42 = 木を棒で打って飛ばす, X 43 = 風船玉を打って遊ぶ, X 44 = ぶらんこを揺する, X 45 = 大人を模倣する, X 46 = 相撲をとる, X

表1 多良間島童遊語彙の知的意味特徴

童遊語彙	A	A1	A2	B	B2	B3	B4	B5	C	C3	C4	C5	D	D1	D2	D3	D4	D5
①クール	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	2	2	2	0	0	0	0
②ギッチョー	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	0	0	1	1	1	1	1	1
③ジャンスキ	1	1	1	0	0	1	1	1	2	0	2	0	2	0	0	2	0	0
④カピウトウル	2	2	0	2	0	1	2	2	2	1	2	0	2	2	0	0	2	1
⑤バルメー	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
⑥ユーイシャ	1	1	1	2	1	2	1	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1
⑦シャディフ	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1
⑧ヨーイウガマ	2	0	2	2	1	0	0	2	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1
⑨キーバギウ	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	0	1	1	0	0	1	1
⑩シウマ	2	2	0	0	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
⑪ドウルドウルヤー	1	1	1	2	1	2	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1
⑫シウグール	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	0	0	1	1	0	0	0	1
⑬シルンバイ	2	2	0	2	0	1	2	2	2	0	2	2	1	1	1	1	1	1
⑭カッフイドウーミ	2	2	0	2	2	2	1	1	2	0	2	2	1	1	1	1	1	1
⑮ナカイガマ	1	1	1	2	2	2	0	0	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
⑯タカトウイウ	2	2	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	2	0	0	0	2	0
⑰ウスラトウイウ	2	2	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	2	0	0	0	2	0
⑱グムディップ	2	2	0	2	0	0	1	2	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2
⑲ウーサーラ	2	0	2	2	1	2	0	0	2	2	0	0	0	1	1	0	1	1
⑳マールフチウ	2	0	2	2	1	2	0	0	2	2	0	0	0	1	1	1	1	1

童遊語彙	D6	E	E1	F	G	G2	G3	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
①クール	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	2	1	0	0
②ギッチョー	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	2	1	0	0
③ジャンスキ	2	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2
④カピウトウル	2	2	2	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	1	0	2	1
⑤バルメー	0	1	1	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	2	1	0	0
⑥ユーイシャ	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
⑦シャディフ	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
⑧ヨーイウガマ	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	2
⑨キーバギウ	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
⑩シウマ	0	2	2	2	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	2	1	0	0
⑪ドウルドウルヤー	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2
⑫シウグール	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0
⑬シルンバイ	0	2	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	1	0	0	0
⑭カッフイドウーミ	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	0	0	2	0	0	0
⑮ナカイガマ	0	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0
⑯タカトウイウ	0	2	2	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
⑰ウスラトウイウ	0	2	2	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
⑱グムディップ	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
⑲ウーサーラ	0	1	1	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	1	1	0	0
⑳マールフチウ	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0

童遊語彙	S	T	U	V	W	X	X1	X12	X25	X27	X28	X29	X30	X31	X34	X37	X47	Y	
①クール	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	1	2
②ギッチョー	0	2	0	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	
③ジャンスキ	0	1	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	
④カピウトウル	1	1	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
⑤バルメー	0	0	0	0	1	2	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	
⑥ユーイシャ	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	
⑦シャディフ	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
⑧ヨーイウガマ	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	
⑨キーバギウ	2	2	0	0	1	2	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
⑩シウマ	1	2	0	2	1	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
⑪ドウルドウルヤー	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	
⑫シウグール	0	2	0	1	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	
⑬シルンバイ	1	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	
⑭カッフイドウーミ	1	1	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	
⑮ナカイガマ	0	0	0	0	2	2	1	0	0	2	1	0	1	1	0	1	0	0	
⑯タカトウイウ	2	2	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	0	
⑰ウスラトウイウ	2	2	0	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	0	
⑱グムディップ	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
⑲ウーサーラ	0	2	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	
⑳マールフチウ	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	

注1 「2」はその意味特徴が関与的である傾向がきわめて大きいことを、「0」は非関与的である傾向がきわめて大きいことを示す。

注2 小カタカナの「ウ」を付した音は、非常に摩擦性の強い中舌の「イ」、「ル」は成拍子音の[r]である。

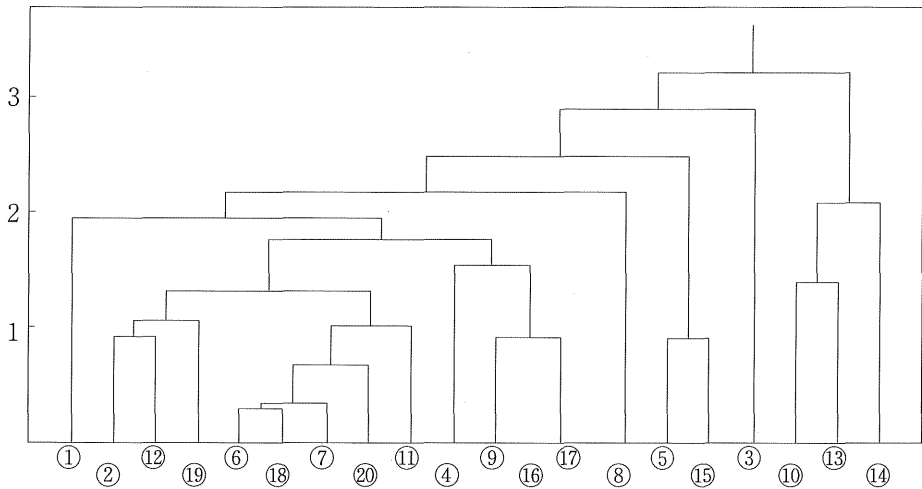


図1 多良間島童遊語彙の知的デンドログラム

47=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……

このような多良間島20種の童遊語彙と知的意味との関係を示したのが表1⁽⁴⁾である(表中の「2」はその意味特徴が関与的である傾向がきわめて大きいことを、「0」はその意味特徴が非関与的である傾向がきわめて大きいことを、「1」はどちらともいえないことを示す)。表1をもとに20種の童遊び相互の非類似度をユークリッド平方距離で計算し群平均法でクラスター分析してデンドログラムで表示すると図1を得る。図1から童遊語彙の知的意味の体系と語相互の意味的距離を知ることができる。

図1を見ると、多良間島の童遊語彙には全体を二分ないしは三分するようなクラスターは存在しない。「小道具を使った動きの小さな遊び」と「男児の熟練を要する時期限定の遊び」が小クラスターが見られる。

3 平良市東仲宗根方言の知的意味

多良間島調査と同じ年(昭和57年)に行った平良市東仲宗根方言の調査では、21種の童遊びが回答された。多良間島の③チャンスキ(舞台遊び)、⑯タカトウイウ(サシバ捕り)、⑰ウズラトウイウ(ウズラ捕り)という遊びはなく、代わりに21チナクイ(縄跳び)、22ファーサン(食わさん:子をとろ子をとろ)、23アダンマーシウ(アダン回し)が加わって21種となった。表2の21ウッチャヌトウナカトウイウ(うずらの卵捕り)、22チナクイ(縄跳び)、23ファーサン(食わさん)および24アダンマーシウ(アダン回し)は、多良間島の話者からは得られなかった童遊びで

表2 平良市東仲根方言童遊語彙の知的意味特徴

童遊語彙	A	A1	A2	B	B2	B3	B4	B5	C	C3	C4	C5	D	D1	D2	D3	D4	D5
①クールマーシウ	2	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	2	2	2	0	0	0	0
②ギッチョー	0	0	0	0	2	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0
④カビウトウイウ	2	2	0	2	0	1	2	2	1	1	1	0	2	2	0	0	2	0
⑤アイウキミヤー	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
⑥ユーサ	1	1	1	2	1	2	1	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1
⑦ビーイング	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1
⑧ユージガマ	2	0	2	2	1	2	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1
⑨キーバギウアシウビウ	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	0	0	1	1	0	0	1	1
⑩シウマ	2	2	0	0	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
⑪ドウルアシウビウ	1	1	1	2	1	2	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1
⑫ジウグール	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	0	0	1	1	0	0	0	1
⑬ジントウリ	2	2	0	2	0	1	2	2	2	0	2	2	1	1	1	1	1	1
⑭トーミヤガツファイ	2	2	0	2	2	2	1	1	2	0	2	2	1	1	1	1	1	1
⑮ダイシャ	1	1	1	2	2	2	0	0	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
⑯グムテイップー	2	2	0	2	0	1	2	2	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2
⑰ウーサーラ	2	0	2	2	1	2	0	0	2	2	0	0	1	1	1	0	1	1
⑱マーイウチウキウ	2	0	2	2	1	2	0	0	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1
21ウッチャヌトウナカトウイウ	2	2	0	2	0	1	2	2	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1
22チナクイ	2	0	2	0	0	1	2	2	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0
23ファーサン	1	1	1	2	0	0	2	2	2	0	2	0	1	1	1	0	1	1
24アダンマーシウ	2	2	0	2	0	0	0	2	2	1	2	1	2	0	0	0	0	0

童遊語彙	D6	E	E1	F	G	G2	G3	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
①クールマーシウ	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	2	1	0	0
②ギッチョー	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0
④カビウトウイウ	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
⑤アイウキミヤー	0	0	1	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	2	1	0	0
⑥ユーサ	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
⑦ビーイング	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
⑧ユージガマ	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	2
⑨キーバギウアシウビウ	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
⑩シウマ	0	2	2	2	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	2	1	0	0
⑪ドウルアシウビウ	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2
⑫ジウグール	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0
⑬ジントウリ	0	2	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	1	0	0
⑭トーミヤガツファイ	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0
⑮ダイシャ	0	0	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0
⑯グムテイップー	0	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
⑰ウーサーラ	0	0	1	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	1	1	0	0
⑱マーイウチウキウ	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
21ウッチャヌトウナカトウイウ	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	0	2	0	0	2	1	0	0
22チナクイ	0	2	2	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
23ファーサン	0	2	2	0	2	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
24アダンマーシウ	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

童遊語彙	S	T	U	V	W	X	X1	X12	X25	X27	X28	X29	X30	X31	X34	X37	X47	Y
①クールマーシウ	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	1	2
②ギッチョー	0	2	0	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0
④カビウトウイウ	1	1	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
⑤アイウキミヤー	0	0	0	0	1	2	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
⑥ユーサ	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
⑦ビーイング	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
⑧ユーイウガマ	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
⑨キーバギウアシウビウ	2	2	0	0	1	2	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0
⑩シウマ	1	2	0	2	1	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
⑪ドウルアシウビウ	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
⑫ジウグール	0	2	0	1	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
⑬ジントウリ	1	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0
⑭トーミヤガツファイ	1	1	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0
⑮ダイシャ	0	0	0	0	2	2	1	0	0	2	1	0	1	1	0	1	0	0
⑯グムテイップー	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
⑰ウーサーラ	0	2	0	0	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
⑱マーイウチウキウ	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
21ウッチャヌトウナカトウイウ	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
22チナクイ	0	2	0	0	2	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	0	0
23ファーサン	0	0	2	2	2	2	0	0	0	1	2	0	2	2	0	2	0	0
24アダンマーシウ	0	0	0	0	2	2	0	2	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0

注1 「2」はその意味特徴が関与的である傾向がきわめて大きいことを、「0」は非関与的である傾向がきわめて大きいことを示す。
 注2 小カタカナの「ッ」を付した音は、非常に摩擦性の強い中古の「イ」、「ル」は成拍子音の[r]、フの子音は[f]である。

ある（多良間島の話者から得られなかったカテゴリーの遊びが東仲宗根で得られたという意味で、○を付さない数字にして他と区別した）。

- ①クールマーシウ（車回し）＝破摩投げ。正月の遊び。2組に分かれ60～70m隔てて道路に縦に並び、直径10cm くらいの丸木を厚さ 2 cm くらいに輪切りにしたクールを最初だけ手で転がす。それをガジュマルの棒で打ち返し、それを繰り返す。一番手が叩き損ねたら二番手が打つ。叩き損ねた者は列の最後尾に移る。全員が打ち損じたら、その組が負けとなる。人数は一組が 4, 5 名。負けが決まると、元の位置に戻って、またやる。
- ②ギッチョー（打毬）＝打毬系の遊びであるが、打毬とは遊び方が著しく異なる。直径 5, 6 cm ほどの木を長さ約30cm に切り、両端を斜めに削ったものを地面に置く。同じ太さで長さ25cm ぐらゐの棒で打って跳ね上げ、それを空中で再び打って遠くに飛ばし、落下点までを棒で測る。飛距離を争って遊ぶ。
- ③多良間島のチャンスキ（舞台遊び）にあたる遊びはない。
- ④カピットウイウ（紙鳥）＝凧揚げ。手製である。ミヤークカピットウイウ（宮古紙鳥、骨を格子状に組み弦に鳴り物をつける）、カープヤ（菱形の凧、鳴り物につけない）、ヤマトカピットウイウ（大和紙鳥、大和凧）などを揚げる。
- ⑤アイッキミヤ＝かけっこ。全速力で走る。
- ⑥ユーサ＝ぶらんこ。
- ⑦ビーイング＝風船玉遊び。
- ⑧ユージガマ（祝事がま）＝飯事遊び。女兒の遊び。
- ⑨キーパギウアシウビウ（木脛遊び）＝竹馬遊び。木製が主だが、柱は竹のこともある。6 尺

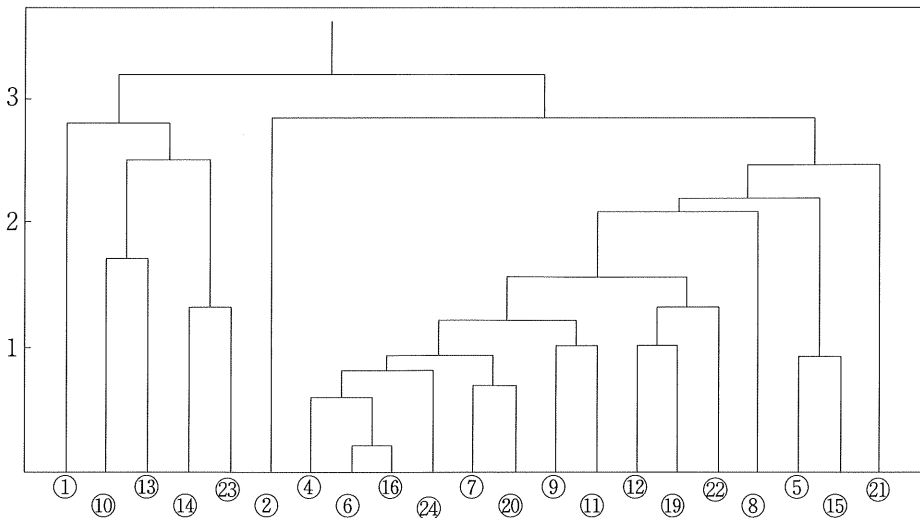


図2 平良市東仲宗根童遊語彙の知的デンドログラム

ぐらいの竹・竹箒あるいは棒にまたがり馬に見立てて走り、競争する遊びをヌーマアシビウ（野馬遊び）という。昭和5,6年頃までやった。

⑩シウマ（相撲）＝沖繩相撲。

⑪ドゥルアシビウ＝泥遊び。

⑫ジューグール＝独楽回し。巻き貝の貝殻を割って作り、手で回して遊ぶ。琉球がきなどの固い木で作られ、紐を巻きつけて回す独楽もジューグールと呼ぶ。

⑬ジントウリ＝陣取り。

⑭トゥーミャーガツフィ＝隠れん坊。鬼は、あらかじめ決めておいた数を大きな声で数えてから、隠れている者を探しにかかる。多良間島のように陣地を定めた遊び方はしない。

⑮ダイシャ＝片足跳び。

⑯グムティッパー（ゴム鉄砲）＝ゴム鉄砲遊び。

⑰ウーサーラ＝お手玉。女兒の遊び。

⑱マーイウチウキウ＝毬突き。女兒の冬遊びの一つ。

21ウッチャヌトウナカトウイウ（うずらの卵取り）＝ウズラの卵に見立てた3個の石を四つん這いになったンマが守り、ウン（鬼）が卵を盗みにいく。ンマは取られまいとして足で蹴る。卵を3個とも取られると負けになる。ウッチャヌトウナカをめぐっての攻防戦であるから、陣取りというよりは宝取り遊びの一種と位置づけるべきか。

22チナクイ＝縄跳び。

23ファーサン [fa: san]（食わさん）＝江戸時代後期に江戸や京阪で広く行われていた「子をとろ子とろ系の遊び。前の子の帯を纏んで一列に並んだ最後尾の子を鬼が捕まえようと追いかけて回す。列の先頭の子が両手を広げたり列の位置を変えるなどして鬼を邪魔する。大勢で勝負するときは同じものを2組つくり、どちらが早く捕まえるか競う。

24アダンマーシウ（アダン回し）＝お盆が終わると供物が捨てられるが、この中からアダンの実を拾ってきて投げあったり、紐をつけて叩きあったりする遊び。アダンバラともいう。

表2をクラスター分析してデンドログラム表示すると図2を得る。図2は大きく二つのクラスターからなり、全体的には多良間島のデンドロとは基本的な樹形が異なるとともに、多良間島のような類似度の高い小クラスターの存在も見られなかった。

4 感情的意味の体系

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での語彙の意味特徴や弁別的特徴を記述してきたが、語彙体系というからには前述(1)～(11)のそれぞれの意味レベルにおける語彙体系および全意味要素を統合した語彙体系を記述すべきである。

その手がかりとして、まずは多良間島童遊語彙の感情的意味を整理してみよう。20種の童遊語

彙を支える感情的意味特徴（心理的意味特徴）として、次のようなものが観察された。

- a 単純・簡単な感じがする。
- b 難しそうなところがありそうで、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によって得られる愉快さ・満足感）を感じる。
- e うれしい。e1＝うまく作れた時はうれしい、e2＝競り合いに勝つとうれしい。
- f 創意性が発揮できる。
- g 緊張感がある。
- h とても楽しい。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 とても面白い。i1＝戦略を用いて相手や鬼を倒していくのが面白い、i2＝模倣が面白い、i3＝敵味方が入りまじって動き回る複雑な展開が予想され先が読みにくくて面白い。
- j 爽快感を得られる。
- k イリンクス（眩暈）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。

多良間島の童遊語彙と上記 a～q の感情的意味特徴とは、知的意味のときのように有意味に結合して、語彙体系を形成するのであろうか。また、知的意味レベルと比較して、各語はどの程度異なる意味的距離と部分体系をもつのであろうか。

前出20種の童遊語彙と感情的意味との関係をまとめると表3を得る（表中の「2」はその意味特徴が関与的である傾向がきわめて大きいことを、「0」はその意味特徴が非関与的である傾向がきわめて大きいことを、「1」はどちらともいえないことを示す）。表3をもとにクラスター分析（非類似度、群平均法）すると図3のデンドログラムを得る。

表1と表3を結合してクラスター分析すると、図4を得る（このような図は菅見に入らない）。図4は、基本構造として図3の面影を残しつつ、図1・図3よりはるかに現実の認知構造に近い。

時代の変化を受けて、童遊びは変化する。一部の遊びが廃れても、語彙は体系に重大な欠陥を生じることなく存在できるのであろうか。

表3 多良間島方言童遊語彙の知的意味特徴

童遊語彙	a	b	c	d	e	e1	e2	f	g	h	h1	h2	h3	h4	h5	h6	h7	i
①クールマーシウ	1	0	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	0	1	2	1	2
②ギッチョー	1	1	0	0	1	0	2	2	0	2	0	0	2	0	1	1	0	0
③シャンスギ	0	2	0	2	1	2	0	2	1	2	0	0	0	2	2	0	0	2
④カビウトウル	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	0	0	0	0	2	0	0	1
⑤バルメー	2	0	0	0	1	0	2	0	2	2	0	0	0	0	1	2	0	1
⑥ユーイシャー	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
⑦シャディフ	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
⑧ヨーイウガマ	2	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2
⑨キーバギウ	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
⑩シウマ	1	0	0	2	1	0	2	2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	2
⑪ドウルドウルヤー	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
⑫シウグール	1	1	0	0	1	1	1	1	0	2	0	0	0	0	2	1	0	1
⑬シルンバイ	0	2	0	2	1	0	2	2	2	2	0	0	0	0	1	2	0	2
⑭カッフイドゥーミ	0	2	0	2	0	0	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	2
⑮ナカイガマ	2	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
⑯タカトウイウ	0	2	0	2	1	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2
⑰ウズラトウイウ	0	2	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
⑱グムティッパー	2	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
⑲ウーサーラ	1	1	0	0	1	0	1	1	0	2	0	2	0	0	0	1	0	0
⑳マールフチウ	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	1	0	0

童遊語彙	i1	i2	i3	j	k	k1	k2	k3	k4	k5	k6	l	m	m1	m2	n	o	p
①クールマーシウ	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	2
②ギッチョー	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0
③シャンスギ	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
④カビウトウル	1	0	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
⑤バルメー	1	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0
⑥ユーイシャー	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0
⑦シャディフ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
⑧ヨーイウガマ	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
⑨キーバギウ	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
⑩シウマ	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2	0	0
⑪ドウルドウルヤー	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0
⑫シウグール	1	0	0	0	2	2	0	0	2	0	0	0	1	1	1	0	0	0
⑬シルンバイ	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0
⑭カッフイドゥーミ	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
⑮ナカイガマ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
⑯タカトウイウ	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
⑰ウズラトウイウ	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0
⑱グムティッパー	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
⑲ウーサーラ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
⑳マールフチウ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0

注1 表中の「2」は「その意味特徴が関与的である傾向がきわめて大きい」ことを、「0」は「非関与的である傾向がきわめて大きい」ことを示す。

注2 小カタカナの「ウ」を付した音は、非常に摩擦性の強い中舌の「イ」、「ル」は成拍子音の[r]である。

多良間島で話者から得た童遊語彙は、すべて話者が子供であった時代の使用語彙であった。当然のことながら、それらの中には現在では廃れて姿を消してしまった遊びもある。①クールマーシウは現在では行われなくなった遊びなので、これを表1から外しても語彙体系が崩れないかみてみよう。

②～⑳をクラスター分析してデンドログラムで表示すると、閉じられた体系を得る。語の一部が滅んでも、語彙体系は存在可能である。このことは、調査語数や類義語数の異なる方言調査資料をもとに体系比較しても、とくに問題のないことを予想させる。

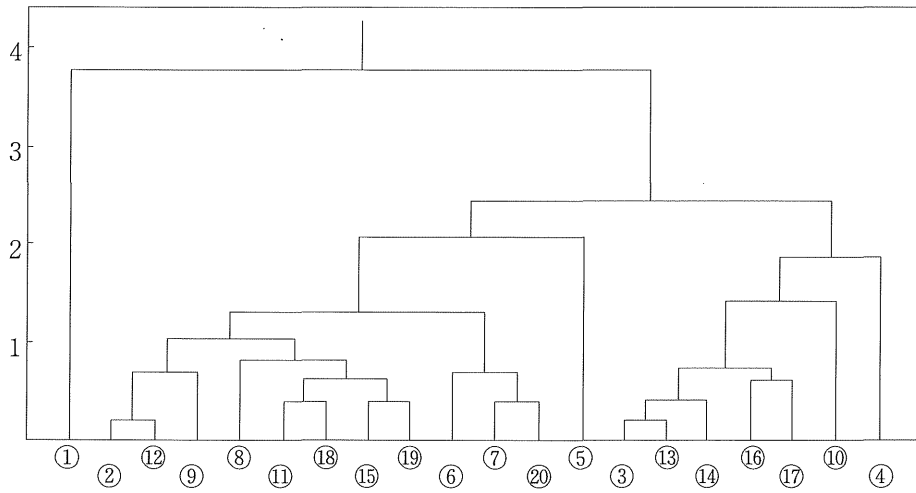


図3 多良間島童遊語彙の感情的デンドログラム

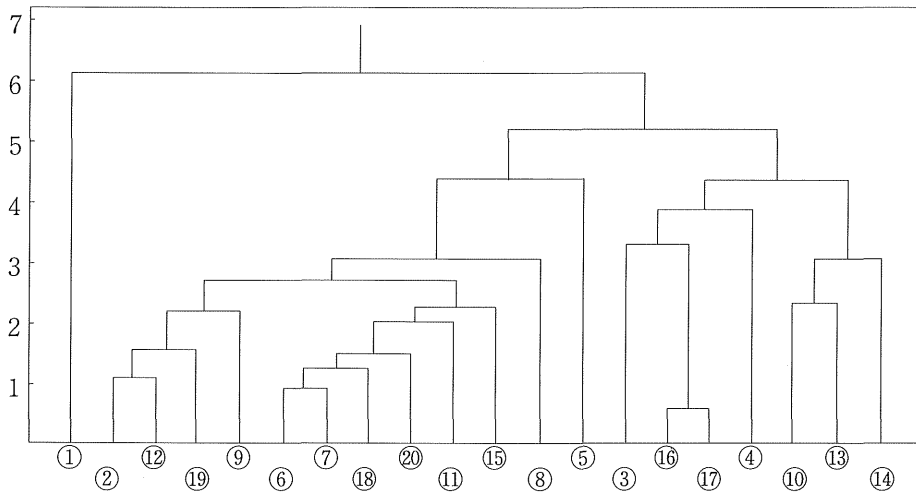


図4 多良間島童遊語彙の知的+感情的デンドログラム

5 知的体系と感情的体系の統合

臨地調査をやるとよく分かることなのだが、何をどこまで調査すればいいのかという問題が常について回る。調査時間・調査環境や話者の認知差などによって、複数の調査地点で用意した調査票のすべての項目を調べられないことがあるし、その調査地点にもともと該当する事象や方言形が存在しない場合もある。

当初計画では東仲宗根でも民俗語彙に関しては多良間島並みの調査ができるはずであったが、宮古諸島方言基礎語彙調査は方言基礎語彙の共同調査（分野1～18の約2,500項目）であったため、平良市東仲宗根では残念ながら童遊語彙の感情的意味まで調査させてもらえる時間的余裕がなかった。心残りであったため、個人による再調査を計画していたが、機会に恵まれなかった。このため、(1)多良間島方言と東仲宗根方言の童遊語彙を感情的意味レベルで体系化し2方言を比較する試み、(2)知的意味レベルのデータと感情的意味レベルのそれを統合しての体系比較は実現できなかった。後日を期したい。

6 ま と め

本稿ではごく一部の方言語彙にしか言及できなかったが、調査語相互の類似度ないし是非類似度を計測しデンドログラムなどで表示することによって、いくつかの事実を見つけることができた。

- (1) 童遊びもその語形群もバラバラな意味関係にあるのではなく、閉じられた体系をなしている。
- (2) 意味特徴や動作の似ている童遊びは、同じクラスターに存在して部分体系をなす。
- (3) 童遊びとその語形は、意味的な階層をなして体系の中に位置づけられている。
- (4) 小さな部分体系の一つ一つは、意味的に最も近い他の部分体系と順次結合していく意味構造をもち、連合関係をもつ。
- (5) ある方言域で一部の語が減んでも、残る語彙で改めて新しい語彙体系を形成することができる。

これまでの方言音韻論は、方言音とその音声特徴を方言ごとにマトリックスにまとめたりモーラ表を作成したりしてきたし、文法論では複雑な形態変化を見せる方言動詞群の活用を体系化された活用表に見事に仕上げる構造言語学的方法論を有してきたし、日本方言研究会などの研究者が数多くの研究成果をあげてきた。そしてその成果と方法論は方言語彙論の分野にも援用・発展することができるにちがいない。ただし、マトリックスの作成が研究のゴールであってはならない。マトリックスやグラフの作成は、研究の一階梯にすぎない。マトリックス上のデータを解析することによって、言語事実を明らかにし、新規性と汎用性のある言語規則へと一般化・普遍化していくことこそが重要である。

従来の方言語彙体系の記述は、もっぱら知的意味レベルで行われてきたが、それは語彙体系の一部にすぎないことが明らかになった。語彙には知的意味もあれば感情的意味もある。歴史的意味もあれば文化的意味もある。したがって、語彙の研究は知的意味の体系に限定されることなく、さまざまな意味分野と角度から語を比較対照することが重要である。そうしてこそ、従来の分析法よりはるかに方言実態を反映した体系表示や方言境界線の提示が実現されるはずである。

【注】

- (1) この調査には「宮古諸島方言基礎語彙調査団」の一員として参加した。調査結果は『琉球宮古諸島方言基礎語彙の総合的研究』（桜楓社）にまとめられたが、この時点での体系は知的意味レベルでしか記述されなかった。
- (2) 全角カナ小文字の「ル」は、子音単独でモーラをつくる成拍子音の r（そり舌側面音）。カビトゥル、パルメーなども同様である。
- (3) 小全角カナ文字の「フ」は、唇歯摩擦音の [f]。共通語の「フ」([F]) とは異なる。
- (4) 「語彙の意味的距離と体系」（『世界につなぐ沖縄研究』638-645頁，第3回沖縄国際研究シンポジウム実行委員会，平成13年9月20日）を援用した。

【参考文献】

- 1 カイヨワ『遊びと人間』岩波書店。
- 2 青柳まち子『「遊び」の文化人類学』講談社現代新書。
- 3 長尾真他『マルチメディア情報学の基礎』岩波書店。