

語彙における心理的要素

1 語彙研究の二側面

文化は、類型と体系とを有し、自然条件、社会構造、認識体系、場面、世代差などの要素と深い相関性をもつ。このことは、天地、動物、植物、人、衣、食、住、民俗、遊戯、社会、交通、人間行動、感情、親族、人間関係、生業、空間、時間、数量など、どのような分野の語彙を調査・研究する場合にも、視野に入れておかねばならない。

本稿では語彙の一例として「童遊び」を取り上げるが、青柳まち子氏が『遊び』の文化人類学』で「どの文化も無数の文化要素でできているが、それらは個々ばらばらではなく、相互に齒車のように深い関連性をもってからみ合っている」と指摘したことは、そのまま童遊び語彙にも当てはまる。文化の要素は言語、とりわけ語彙によく反映され、語彙の構成要素もまた密接なほり合い関係をもって存在してい

る。

語彙は、少なくとも二つの側面からの調査・研究が欠かせない。二つとは、体系的側面と行動的側面であり、前者はさらに知的要素と心理的要素と文法的要素からなると考えられる。

うなぎの瀬登りⅡうなぎハ川瀬にのぼるものなれば登魚梁ノボリイサナといふ物にてとる也みやこがたにてはいとけなき子どもあまた集りて帯にとりつきてながくならびたるせなかの上を一人のぼりてはひありくをうなぎの瀬のぼりと名づけてたはふれとす（喜多村信節撰『喜遊笑覧』六下）

竹がへしⅡ竹箸たけばし数本を揃そろへて握り、これを投げて手の甲にて受留め、また投げてこれを握り、握りては投げ、投げては受留め、さて取落したるを負けとする（平出鏗二郎『東京風俗志』）

これらは語彙記述の典型的なスタイルをしている。辞書的な書き方であり、すべての要素が知的意味の要素で構成される記述のやり方である。それだけに、きわめて論理的かつ理智的である。このような記

平澤 洋一

述と、次のような記述とは、ちよつと違う。辞書的な書き方をしているからである。

凧あげハコ冬の子どもたちには、凧あげが、欠かせないものであった。おやに買ってもらった凧糸、じつは畳糸である。これをいく本もいく本もつなぐ。長いものができた。これで、凧を空高くあげる。あんばいよく、手もちの糸いっぱい、凧はあがった。この時の唱え文句は、

イッパイノバシテヒョッチンコ

である。△中略▽そのうち、どうしたはずみでか、凧がふらふらと飛んでいく。畳糸のどこかのむすび目がほどけたのだ。こうなるのが、また、子どもたちにはたのしいものであった。ときには、ついついでの落下地点まで、ずいぶん苦心してたどりつかなくてはならないこともあった。飛んでいくのがおもしろくて、子どもたちは、わざと糸を切ったりもした（藤原与一『子どもの民俗』）

この「凧あげ」は、愛媛県越智郡大三島でのもの。「たのたい」「苦心する」「おもしろい」といった情緒表現形式が使われている。これは、いうまでもなく、辞書ではほとんどみられない記述のやり方である。

語彙の記述は、辞書スタイルの記述だけでは不十分である。知的要素と心理的要素を合わせた体系的側面と、後述する行動的側面とが、有機的に記述されてこそ価値が高いからである。

2 「遊び」の構成要素

知的要素プラス心理的要素から成る語彙の「意味」に、われわれはどう対処し、どう構造化したらよいのであろうか。

意味の構造を捉えるためには、まず、どのような構成要素を有意味と認定するか決めておかなければならない。かつてカイヨワは『遊びと人間』（岩波書店）の中で四要素と二概念を指摘した。周知のとおり、四要素とはアゴーン（競争）、アレア（偶然）、ミミクリー（模倣）およびイリンクス（眩暈）である。アレアは、双六や籤引きなどで誰しも経験するところである。イリンクスは、川岸の木の枝に結びつけた綱にぶらさがって川を越えたり急斜面をスキーで一気に降りたりする時のような身体的快感や、かけっこで一位になったり綱引きで勝った時のような精神的快感をいう。

カイヨワの四要素は、童遊びにおけるさまざまな構成要素の存在を予想させる。破魔投げという遊びを例に考察してみよう。

「ハマ投げ」の遊戯は、危険の多きだけそれだけ興味もまた多きものなり。その仕方は、或る町の中央より各々若干の距離をとって双方に分れ、一組七、八名或いは四、五名にて、各々一方の指導者の指揮に従いて排列の陣地を作り、一方よりハマ即ち榎ハナの木にて作りたる径三、四寸位の環を地上に走らせて投げ出せば、その勢いすさまじく、ヒューと地鳴りをしつつ転じ行くを、一方に

て柳或いは梅その他種々の樹枝にて作りたる受棒^{うけぼう}にてこれを受け返し、そのハマの反転して止まる所まで進行して、今回は受けたる方よりこれを投げ出し、受け損じて町外れまで追い出されたるを以て敗けとするなり。その受け損じ或いは受け返したるハマの余勢にて挑み来りて面部^{あたま}などに中り、往々容易ならざる怪我をなすことあれども、毫も恐るる者あるなし。この遊戯は主に士族の子弟間にのみ行われたるものなり。(大田才次郎編『日本児童遊戯集』)

この遊びは、江戸時代に市井の子供たちの間でたびたび行われた「破魔投げ」の流れをくむもので、歴史を逆のばれば推古天皇の頃の貴族の「打毬^{うちま}」系の遊びである。引用した「ハマ投げ」は、二組に分かれてハマを打ち合い勝ち負けを争う集団遊戯であるから、カイヨワのいうアゴーンの要素をもつ。「打毬^{うちま}」から「打毬^{うちま}」、「打毬^{うちま}」から「破魔投げ」が生まれたわけであるから、ミミクリーの要素をかつては色濃くもつていた。

アゴーン+集団遊戯なる要素が存在するということは、他にいろいろな要素があることを意味する。すなわち、組織性、戦略性、熟達性、反復性、動作性などの要素である。「ハマ投げ」には、一般にアレアの要素はあらわれないが、イリンクスは、ハマの「ヒューと地鳴りをしつつ転じて行く」状態や、ハマが体に当たるかもしれない危険の中で相手の陣地を攻めて勝利をおさめた時などの壮快感があるはずだから、存在するとみてよいだろう。

カイヨワの提示した二概念、パイディアとルドウスはどうか。解放感や自由さは、「日なたぼっこ」「姉さんごっこ」「海水浴」などの遊びほどではないにせよ存在する。「ハマ投げ」は路の中央で繰り広げられる実に勇壮な遊びであり、地鳴りをして飛んでくるハマを打ち返すのはかなりの困難を伴うから、「ハマ投げ」はルドウスの面が強い。ということは、パイディアの面は弱いということである。

カイヨワの示した四要素・二概念が非常に重要な要素であることは首肯できる。が、これらが「遊び」の構成要素のすべてでないことは、容易に想像できる。では、いかなる要素を立てるべきか。

青柳まち子氏の提案がきわめて示唆に富むと思われる。氏は『遊び』の文化人類学』の中で、カイヨワの四要素・二概念の一部を取り込んだうえで、次のような要素をあげておられる。

積極的、消極的、文化的、生物的

勝敗、表現、偶然、熟達

緊張、創意、めまい、安楽さ

そして氏は、「積極的」以下の四要素を「形式的分類」の要素、「勝敗」以下の四要素を「構成要素」、残る四要素を「心理的要素」⁽¹⁾と名づけておられる。カイヨワが一括的に扱っていたアゴーン、アレア、イリンクス、パイディアを、「構成要素」としての「勝敗」「偶然」と、「心理的要素」の「めまい」「安楽さ」とに二分したのは卓見である。

カイヨワや青柳氏の示された要素は、遊びの構成要素のうちの大項目・中項目要素の一部といつてよいだろう。上記の要素は、意味構造

の主要部分を占めており、これらを分類基準にすることで、シソーラス分類や文化類型論的な分類が可能になろう。

が、二つばかり重要な問題が残されているように思われる。一つは、「鬼遊び」だけでも、

鬼ごっこ、釜鬼、西洋鬼、向ふのおばさん、お山のお紺さん、お茶坊主、髪ひき、まはりくの小仏、^{ぜにやまかねやま}銭山金山、隠れん坊、子をとろく、芥隠し（『東京風俗志』）——東京

ちよん隠れ、お山のくおッこんさん、鬼ごっこ、お茶坊主、釜鬼、隠れん坊、髪引、向うの伯母さん、廻りのく小仏、下駄隠し、子^とを捕ろく、ごみ隠し、目隠し、銭山金山（『日本児童遊戯集』）——東京

というように一〇種以上のバリエーションをもつ地域が珍しくないの⁽¹⁾で、四要素とか六要素とかでは個々の遊びの意味論上の弁別ができなくなるのではないかということ。正確かつ精密な分析を行うには、より多くの中項目要素と小項目要素とが必要となる。

もう一つは、前出の「ハマ投げ」の引用部末尾の「この遊戯は主に士族の子弟間にのみ行われたるものなり。」という部分のもつ意味要素の扱い方である。「ハマ投げ」をする者に社会階層上の習慣的規制のようなものが働いているわけだが、この種の意味要素を捉えるには、どうしても新しい要素を設けるしかない。「知的要素」というような意味要素に無理やり押し込めてしまう類いのものではないからである。

3 知的要素と体系

具体的にどのような要素をたてたらよいのであろうか。まず、大項目要素として四つの要素が必要である。(一)知的要素、(二)心理的要素、(三)文法的要素、それに(四)行動的要素の四つである。第1節で示したように、(一)(三)は体系的要素、つまり、個々の童遊びを意味論的・文法的に弁別する「弁別的特徴」になり得る要素であり、語彙の体系的側面と関る要素である。(四)は行動的側面と関る。

本稿では文法的要素を除く各要素について検討を加えることにしたい。知的要素は、分析対象としての童遊びが増えれば増えるほど数が多くなるので、紙幅の関係から主要要素をあげるにとどめる(分析対象が増えるにつれて増えるのは「動作性」に関する項目であり、AⅤまでの中項目には著しい変化は現在までの分析では観察されないが、今後の調査による補完の可能性はある)。

A 童遊び。

B 旧来の遊び⁽³⁾。

C 人数の制約。C₁単独遊戯、C₂双対遊戯、C₃三人、C₄三、四人、C₅集団遊戯、C₆組分け。

D 時の制約。D₁正月の遊び、D₂夏の遊び、D_{2a}飛んでいる蝙蝠を見た時、D₃秋の遊び、D_{3a}旧暦七月初め〜月末、D_{3b}旧暦八月十五日の夜、D_{3c}旧暦八月十五日頃の夜、D_{3d}旧暦九月のマツツー(年中行事

の一つ)の日、D₄冬の遊び、D_{4a}飛んでいる雁の群を見た時、D_{4b}風の吹いている日、D₅晴れた日。

E場所の制約。E₁外遊び、E_{1a}道路、E_{1b}泥のある所、E_{1c}砂浜、E_{1d}屋外に作った手造りの舞台……

F地域性。F₁江戸、F₂東京、F₃沖縄……

G鬼遊び。G₁鬼の力を弱める方法をとる、G_{1a}鬼に目隠しをさせる、

G_{1b}非鬼が隠れ終わって会図するか鬼が一定の数を数え終わるまで鬼は動けない、G_{1c}鬼は非鬼の輪の中にいなくてはならない、G_{1d}鬼

の入れない安全地帯がある、G_{1e}鬼は円の外へ出られない、G_{1f}鬼を俯伏せにする、G₂鬼渡しをする、G_{2a}最初に見つかったり捕えられ

たりした非鬼が次の鬼になる、G_{2b}名前を言い当てられた非鬼が次の鬼になる、G_{2c}連鎖した非鬼の最後尾の者が捕まると次の鬼にな

る、G_{2d}鬼の決まりことばの最後に当たる非鬼が次の鬼になる、G_{2e}最後まで履物を取り返せない非鬼が次の鬼になる、G₃逃げ役の非

鬼の交代が可能。

H道具遊び。H₁和歌を上下に分けて書いた小牌、H₂竹馬(竹製・木製)・一足、H₃独楽、H₄凧、H₅お手玉、H₆手鞠、H₇端を濡らした

切紙、H₈輪切りにした丸木とそれを打つ棒、H₉打毬用の丸木とそれを打つ棒、H₁₀ぶらんこ、H₁₁風船玉、H₁₂飯事の道具、H₁₃泥遊びの

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。

Kあてものの遊び。K₁鬼が非鬼の名をあてて……

Lごっこ遊び(模倣性)。

M集め遊び。

N作り遊び。

O競り遊び。O₁勝者を決める規準がある、O₂勝ち負けを争う。

P宗教性。

Q表現性。

R偶然性。

S熟達性。

T組織性。

U戦略性。

V反復性。

W動作性。W₁子供たちが連鎖する、W_{1a}全員が連鎖する、W_{1b}非鬼が連鎖する、W_{1c}逃げ役を除く非鬼が連鎖する、W_{1d}捕えられた非鬼と鬼

が一時的に連鎖する、W_{1e}年長の二人を除いて連鎖する、W_{1f}幼い者から年長の者へと連鎖する、W_{1g}互いに手を引き合って連鎖する、

W_{1h}前者の後ろ帯を掴んで連鎖する、W_{1i}横に連鎖する、W_{1j}縦に連鎖する、W_{1k}円く連鎖する、W₂連鎖した子供たちが移動する、W_{2a}非

鬼が鬼の周囲を回る、W_{2b}うずくまりながら歩く、W_{2c}年長の二人が結んだ手の下を子供たちが通る、W₃非鬼が鬼の邪魔をしたり挑発

したりする、W_{3a}非鬼が二手に分かれる、W_{3b}非鬼が鬼をはやしたて

表1 知的

	A	B	C				D	E	G										I					J		K	
			C ₂	C ₃	C ₄	C ₅	D ₅	E ₁	G ₁	G _{1a}	G _{1c}	G _{1d}	G _{1f}	G ₂	G _{2a}	G _{2b}	G _{2d}	G _{2e}	G ₃	I ₆	I ₇	I ₈	I ₉	I ₁₀	J ₁	J ₂	K ₁
①																											
②																											
③																											
④																											
⑤																											
⑥																											
⑦																											
⑧																											
⑨																											
⑩																											
⑪																											
⑫																											
⑬																											
⑭																											

要素の提示がいささか煩瑣になってしまったが、以上が五二種の遊びから帰納した要素群である。わずか五二種の意味構造を構築するために、おびただしい数の意味要素の駆使されていることに驚かされる。

Fの地域性というのは、「シャンスキ」(舞台遊び)が多良間島で観察されるとき、「ぼんぼん」が江戸で行われていたというような地域性をいう。「雪合戦」が△雪の降る地域▽に限定されるのも同類である。Mの集め遊びは軍艦図を集める遊び、O競り遊びは「腕押」や「バルメー」(かけっこ)、Q表現性は「シャンスキ」や「ブルブルヤー」(泥遊び)の創造型などにみられる。Pの宗教性は多良間のカビトゥル⁽⁴⁾(風揚げ)にみられたもの。竜宮の神が畑を回って種蒔きをするマツツの日に子供たちが風を揚げる。この日は、風の糸をつたわって福の神が降りてくるといわれている。

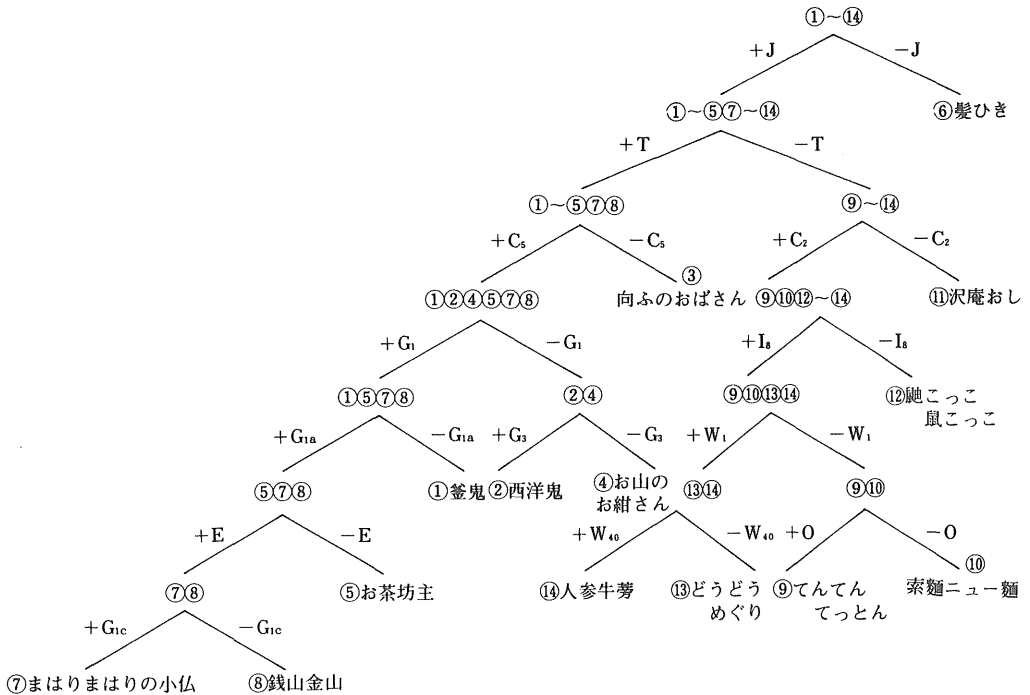
R偶然性は鬼定めや「歌合」にみられるが、最もポピュラーなのは「サイコロ遊び」である。チャンスに依存するのが、偶然性である。S熟達性は「御手玉」「手鞠」「風揚げ」「クールマーシウ」(破魔投げ)など多くの遊びが有する意味要素である。

以上検討してきたような知的要素が組み合わせられて個々の童遊びの意味構造ができあがって、語彙としてのほり合い関係をもつ。各々は弁別の特徴によって弁別され、子供たちに遊びの別が認識される。また、童遊び語彙は一般に体系⁽⁶⁾をなす。既出『東京風俗志』に出てくる「鬼遊び」「体遊び」を例にとれば、これらは次のような意味構造と

体系をもつのではないかと思われる（*印は推定要素）

- ① 釜鬼 = $ABCC_4D_5E_1G_1G_2G_{2e}*J_1TVW_6W_9W_{10}W_{11}$
- ② 西洋鬼 = $ABCC_4E_1G_2G_{2a}G_{2b}*J_1TVWW_1W_{1b}W_6W_9W_{41}$
- ③ 向ふのおばさん = $ABCC_3E_1G_1G_{1a}G_{2a}J_1J_2TVWW_3W_{3a}W_6W_9$
- ④ お山のお紺ちゃん = $ABCC_5E_1G_2G_{2a}J_1J_2TVWW_3W_{3f}W_6W_9$
- ⑤ お茶坊主 = $ABCC_5G_1G_{1a}G_{2b}*J_1KKRTVWW_{12}$
- ⑥ 髪ひき = $ABCC_5G_1G_{1a}G_{2b}KKRTVWW_3W_{3d}$
- ⑦ まはり／＼の小仏 = $ABCC_5E_1G_1G_{1a}G_{2a}J_1KKRTVW_{11}W_{1k}W_{2a}W_{3b}W_{3e}W_{41}$
- ⑧ 銭山金山 = $ABCC_5D_5E_1G_1G_{1a}G_{2a}J_1TVWW_3W_{3e}W_5W_8$
- ⑨ てんてんてん = $ABCC_5J_1OVW_{34}W_{35}$
- ⑩ φ (索麵 ニュー麵) = $ABCC_5I_1J_1VWW_{36}W_{37}$
- ⑪ 沢庵おじ = $ABCC_5I_6J_1VWW_{38}W_{39}$
- ⑫ 鼯こっこ鼠こっこ = $ABCC_5J_1VWW_{37}$
- ⑬ どうどうめぐり = $ABCC_5E_1I_6I_{6a}*J_1VWW_1W_{14}W_{41}$
- ⑭ 人参牛蒡 = $ABCC_5E_1I_6I_{6a}*J_1VWW_1W_{14}W_{40}W_{41}$
- 上記①～⑭の童遊びと知的要素の関係を分かりやすくまとめると表1のようになる。各知的要素は①～⑭を分節する力をもつ。そして、その分節力は左記の算出法で求めた「分節値」の最も高い意味要素が最も強いとするならば、知的要素の「分節値」をもとに①～⑭に関するタクソノミーをつくる事が可能になる。

図1 知的体系(東京)



分節値Ⅱ（当該分節型の左辺とその直上の分節型の左辺とで一致する童遊びの数－当該分節型の左辺とその直上の分節型の右辺とで一致する童遊びの数）＋（当該分節型の右辺とその直上の分節型の右辺とで一致する童遊びの数－当該分節型の右辺と直上の分節型の左辺とで一致する童遊びの数）

右の分節値をもとに、値の最も高い分節値の知的要素によって分節し、分節したそれぞれを同じ方法で順次分節していくと図1を得る。

表1および図1から、

- (1) 童遊びは、バラバラな意味関係にあるのではなく、かなり整然とした体系をなしている。
- (2) 近似する童遊びは、まとまって存在し、部分体系をなす。
- (3) 童遊びは、意味階層をなす。
- (4) 部分体系は他の部分体系と順次結合可能な意味構造と「結合の手」をもつ。

といった点が明らかになる。このことが一般性をもつかどうかを検証するため、次節で心理的要素に関しても同様の分析を試みることにする。

4 心理的要素

前節で童遊びの知的要素をかなり細かくみてきたが、「意味」は知的要素だけからなるのではない。心理的要素や行動的要素などが有機

的に結合して初めて「意味」が構築されるのである。

これまでの先行文献で知的要素と心理的要素に区分し、かつ両者を体系的・実証的に扱ったものはない。知的要素と心理的要素とは、構築する「意味」に質的な違いがあるので、意味分析においては両者をはっきり区分して扱うべきである。

しかし、具体的にどのような要素を認定するかという段階になると、この方面の実態調査がほとんどないため、なかなか難しい作業になる。全体は今後の調査によって補完せざるを得ないので、ここでは心理的要素として有効と思われるものをいくつか挙げ、それらをもとに意味構造と体系化の可能性を検討することにする。

- a 単純・簡単な感じがする。
- b 困難さがある。
- c 解放感・気晴し（バイディア）。
- d ルドウス（困難に遭遇することで逆って喜びや満足を覚える）。
- e 喜びがある。e₁ 創作の喜び、e₂ 競り合いに勝つ喜び。
- f 創造性が発揮できる。
- g 緊張感がある。
- h 楽しさ。h₁ 鬼をからかう楽しさ、h₂ 決まり文句、歌や問答の楽しさ、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。

図2 心理の体系(東京)

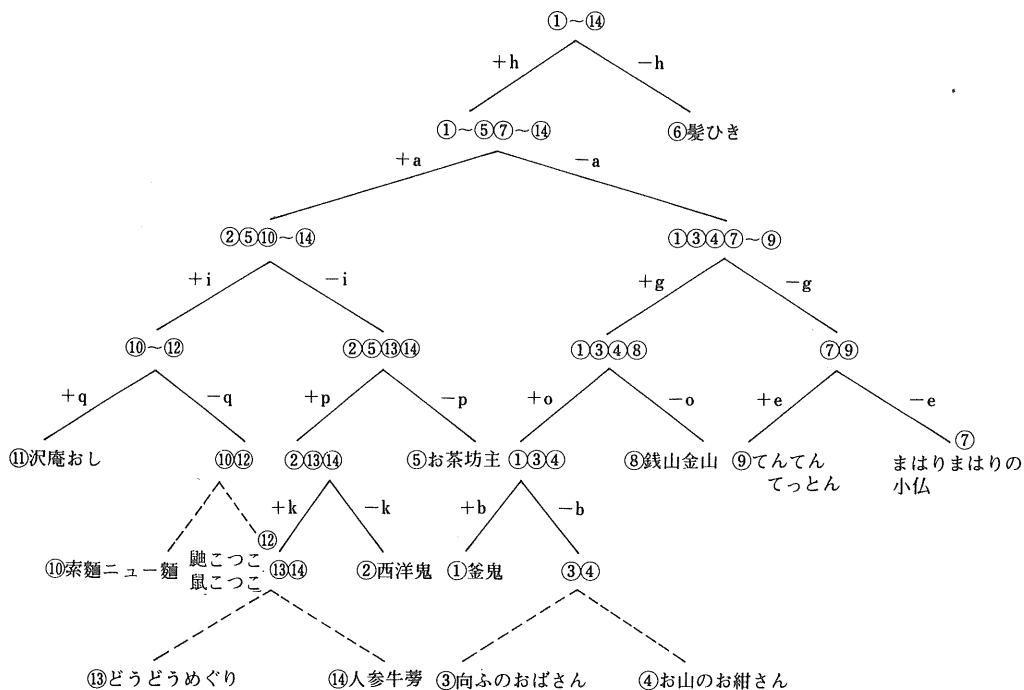
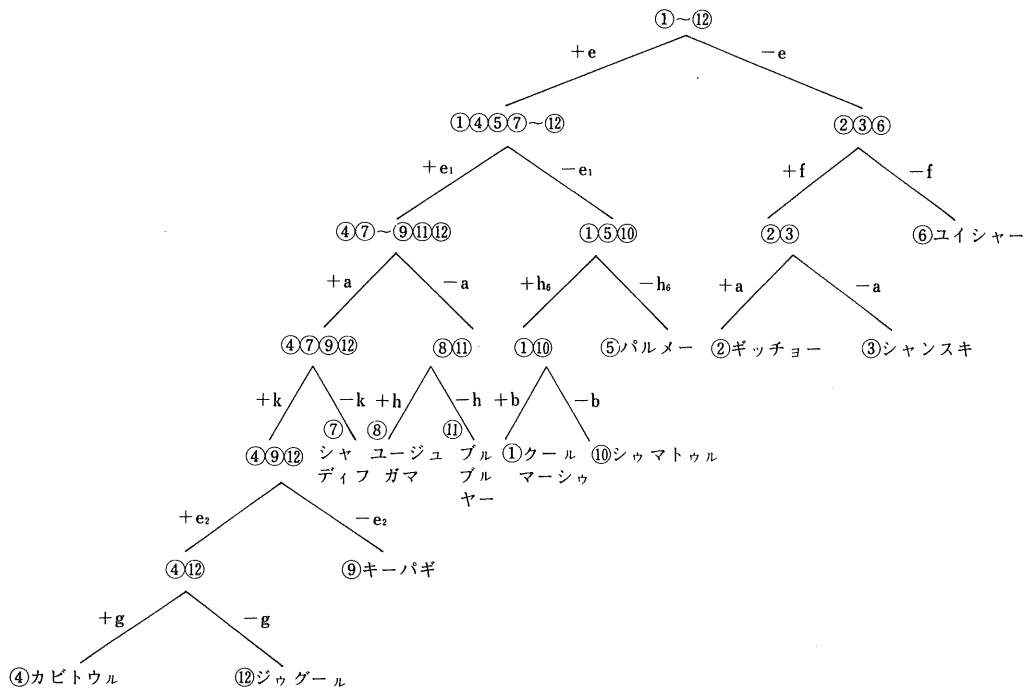


図3 心理の体系(多良間)



k₁めまい(イリンクス)、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 豪勢な感じ。

m 誇らしさ(見事なものを創作したり勝負に勝ったりしたときの誇らしさ)。

n 充実感。

o 走り回る快感。

p すぐ飽きるからつまらない。

q 恐怖感。

c パイディアは、一般に「遊びに不可欠な要因」といわれるもの。

d と e は一つにまとめた方がよいかもしれないが、今後の調査に待ちたい。e₁をもつ遊びは、砂遊び・泥遊び・姉さまごっこ、e₂の遊びには、かけっこ・破摩投げ・勝負独楽などがある。h の楽しさをもつ遊びが当然のことながら多い。h₁としては、鬼ごっこ・隠れん坊・釜鬼・お山のお紺さん・銭山金山など、h₂は廻りの小仏やお茶坊主、h₃は砂摩投げや野球、h₄・h₆はシャンスキ(沖縄県多良間島で旧暦八月十五日の夜に手作りの舞台で子供仲間の演ずる余興・遊び)、h₅にはてんでてつとんや綱引き、h₇には相撲などがある。

i₁の相手が痛がる動作の面白さという要素は髪ひきや沢庵おし、i₂模倣の面白さは飯ごとや姉さんごっこなどにみられる。k のめまい(イリンクス)は、回転木馬・ぶらんこ・スキーなど数多くの遊びに観察される要素。k₁回転は人參午夢やどうどうめぐり、k₂空中移動は

主体や対象が空中を移動するもので、ぶらんこ・破摩投げなど、k₃高所は木登り、k₄高速はジェット・コースター、k₆揺れるという要素はブランコや綱渡り、k₆激しく打つという要素は破摩投げなどによくみられる。

a ~ q までの心理的要素と童遊びとは、知的要素の場合と同じように意味な結合をもつのであろうか。『東京風俗志』の中の四種および沖縄多良間島の一二種、計二六種の遊びをサンプルに分析すると、表 2・3 のような結果を得る。これを知的要素のときと全く同様の方法でタクソノミーにすると、図 2・3 のようになる。

以上の結果から、童遊びと心理的要素についても前節で示した(1)~(4)のような言語事実の存在が確認されたことになる。心理的意味レベルにおいても童遊びが体系をなすということは、他の語彙分野に関しても心理的体系の存在が予想されるということであり、今後の調査・研究に大きな期待を抱かせてくれる。

5 行動的側面

最後に、語彙の行動的側面について。室山敏昭氏は「語彙の社会言語学的研究」(『日本語学』五卷十二号)の中で、生活語彙の行動的側面として次の五点を指摘された。

- (1) 語(語彙)の選択・使用とそれを決定する社会的要因との相関。
- (2) 語(語彙)による認識の決定と行動規制・促進との相関。

(3) 使用語彙と理解語彙、語の使用頻度と言語行為者の社会的関心、価値観、学歴、職歴など社会的属性との相関。

(4) 語彙の個人差とその社会的要因。

(5) 語(語彙)使用の意図・効果と場面(客観的事態、言語行為者の意図、相手との関係)との相関。

これらのうち、童遊びと関係の深いのは、(3)と(4)であるが、本格的な研究は今後に待つかない。(3)は、童遊びのみならず、成人の遊び一般にまで広げ、社会的関心、地域性、社会的属性などと語彙使用との相関の研究が有意義と思われる。そして、これは(4)とも大いに関係してくる。社会的要因のほかに心理的要因も関与してくるに違いがない。

童遊び語彙に関する行動的側面の意味要素としては、一般に次のような要素が考慮されるべきである。

I 所属社会の政治的統合の度合い。

II 自然的要因。

III 所属社会の文化の強弱。

IV 行為者の社会的属性。

(i) 学校、(ii) 学区、(iii) 親の職業、(iv) 生活状態、(v) 友達の多少、(vi) 社会階層、(vii) 社会的関心……

V 行動規制。

(i) 年令、(ii) 男女差、(iii) 地域性、(iv) 社会習慣……

I は、現代の日本では非関与的だが、中古や中世の童遊びを対象に

分析する場合などには、関与的な要素となる可能性をもつ。III は、所属社会が強文化圏にあるか弱文化圏にあるかで、童遊びの違ってくる場合が多いので、かなり意味のある要素と考えられる。

IV の社会的属性は、常に考慮の範囲に入れておかなければならぬ。「打毬^{ぎぢやう}」は、貴族社会における遊びが後世、社会階層と地域とを広げて伝播していったから、IV の要素がきわめて重要になってくる。「破摩投げ」なども、この類である。

V も忘れてはならない。「羽根突き」「お手玉」を男の子がやったから「羽根突き」「お手玉」とは呼べない、ということはない。知的意味レベルの認識が変わるわけではない。にもかかわらず、これらの遊びは「女の子の遊び」として社会的に認知され、それが習慣として守られる、という行動的側面は、やはり V の要素として捉えるのが適切と思われる。V の要素を設けることで、「石蹴り」が A 地域では女の子の遊び、B 地域では男女共通の遊びとして存在することを、整合的に説明できるのではなからうか。年令も関与的特徴になることが多く、たとえば〇〇二歳児クラスによくみられる「感覚的遊戯」を、五、六歳児がまずしないのは、IV もあるが、V の年令も決定的要因になって行動規制が働くためと思われる。

これまでみてきたことを考え合わせると、童遊び語彙に限らず語彙一般の調査・研究においては、(一)体系的側面と(二)行動的側面の双方からの分析が不可欠であり、(一)においては知的要素および心理的要素という別々の要素をもとに意味構造と体系を考察する必要がある。ま

