

# 子ども文化の変容に関する研究

—枚方市における天下町人ゲーム13年間の変容—

藤 本 浩 之 輔

A Study of Changes in the Pattern of Child Culture

—Tenka Chōnin Game in Hirakata City over the Past Thirteen Years—

FUJIMOTO Kounosuke

## 1 はじめに

子どもたちは文化を創造する、子どもの世界には文化がある、というのが私の年来の主張である。その場合の子ども文化 (child culture) とは、大人が子どものために与えている児童文化<sup>1)</sup>の意味でもなく、育児文化やしつけの文化<sup>2)</sup>のことを意味しているのでもない。

私のいう子ども文化とは、「子どもたちによって学びとられ、分ちちもたれ、次の世代の子どもたちに伝承されていくような生活様式」と定義しているものであって、その定義が依拠しているのは、むしろ文化人類学や社会学の領域から提出されてきた文化概念である。

そのような子ども文化が成立するのは、生産労働にたずさわっていない子どもの場合、主として遊びという生活領域においてである。しかし、遊びはすべて文化だというわけではない。いかに熱中しようとも偶発的な遊びもあり、あるいは暇つぶし的な所作事にすぎない遊びもある。一時の流行で終る遊びもある。

したがって、文化としての遊び、すなわち子ども文化は、言い換えれば、一定の分布範囲と伝承性をもっている遊びということになるが、そのジャンルとしては「ルールのある遊び」、「遊び歌」、「遊びことば」、「遊び絵」、「手遊び」、「ごっこ遊び」、「手づくりの玩具」、「草花の遊び」、「道具を使った技能的遊び」、「狩猟的遊び」などがあげられよう。

今、検討の狙上へのせようとする「天下町人」という名のボール遊びは、大正10年頃、軟式テニスの模倣遊びとして成立したものだと思われる。読者の理解のために、パターンとして一応成立した段階(昭和初年)の一般的なルールを説明しておこう。まず、地面に筋をひいて田の字形に区切ったコート(3m×4m程度)をかく。4つの区画に、それぞれ「天下」、「大名」、「武士」、「町人」という名称と順位をつける。ジャンケンをして勝った者から順位の高いポストに入り、残りの者があれば、コートの外に並んで順番を待つ。ボールは普通軟式テニスのゴムボールが使われる。サーブ権をもった者がサーブをおこない、4人が掌でボールを打ち合せて、テニスやピンポンと同様のラリーがおこなわれる。したがって、ミス・ルールもテニスやピンポンと同様である。ポストの交代は、ミスをした者が1段下がり、下のポストにいた者が上る。したがって、自分は打たなかった場合でもポストが上がることもありうる。最下位の町人のポストにいてミスをする、コート外に出、順番を待っている者と交代しなければならない。以上のようなゲームである。

地域によって多少のバリエーションはあっただろうが、戦前は大体画一的に前述のようなルールでおこなわれていた。戦後、このボール遊びは、急速に普及すると共にゲームの名称、ポストの名称、その他のルールなどにも実に多くのバリエーションが生じた。そして、現在も各地の子どもたちによって遊び続けられているのである。

このように、天下町人ゲームは子どもたちの間でつくりだされ、しぜんに子どもたちの間に普及し、子どもたちの力で60年以上にもわたって世代から世代へと伝承され続けた遊びで、私のいう子ども文化の一つの典型といえるのである。このような典型例を詳細に追究することによって、子どもの世界における文化創造のあり方や、その他のさまざまな文化現象を具体的に明らかにすることができるであろう。

さて、本論文の目的は、大阪府枚方市<sup>ひらかた</sup>の子どもたちの間に伝承されている天下町人ゲームの13年間における変容を究明することである。第1回目は昭和42年から44年にかけて、枚方市の全小学校においてこのゲームのルール採取調査をおこなった（その調査結果は大阪市立大学文学部紀要〔人文研究〕第21巻第1分冊に所載）。子どもたちの間に保持されているこのゲームのルールが、13年を経過する中でどう変化するものであるかを追究するために、昭和56年から57年にかけて、同じく枚方市の全小学校において第2回目の採取調査をおこなった。第1次調査と第2次調査を比較考察することによって、次の二点を中心に論究してみたい。

第1は、第1次調査によって天下町人ゲームを3つのパターンに分類し、その分布状況を考察したのだが、第2次調査の結果を同様に3つのパターンに分類した場合、それらのパターン及び分布状況にどのような変容がおこっているのかということ考察すること。

第2は、パターン及び分布状況に変容がおこっているとすれば、どのような傾向性があるのか。その他のルールの変化も比較検討しながら、パターン変容の法則性といったものがあるかどうかを考察することである。

## 2 調査概要

### (1) 枚方市の概要

まず、この研究のフィールドである枚方市について概略説明しておこう。枚方市は、京都と大阪のちょうど中間に位置し、淀川沿いから生駒山地に向かってひろがっている。東西に12 km、南北8.7 km、面積は64.52平方 kmに及ぶ。地形的に言えば、西部は淀川に接する低地地区、東部は生駒山地の延長部とそれにつながる山麓地帯、中央部は標高20mから30mの丘陵地帯となっており、市の過半は丘陵台地によってしめられている。

昭和22年に市制をしき、昭和30年に東部の津田町を合併。昭和31年から着手された日本最初のニュータウン規模の集合住宅地「香里団地」の開発をきっかけに、各種の住宅団地や企業団地が建設され、工場が誘致され、都市化は急速にすすんだ。第1次調査時が人口15万7000人（小・中学生数18,500人）で、それまでの10年間に人口が2倍半にふくれあがったといわれていた。第2次調査時には人口35万6000人（小・中学生数59,400人）。この13年間に人口は2.3倍、小・中学生数は3.2倍に増加したことになる。それ故、小学校数は16校から43校に、中学校数は5校から13校に増設された。したがって、校区編成も第1図と第2図の比較からわかるとおり、再三にわたって分割・再編成がくり返されたのである。

調 査 票

調査対象者名 \_\_\_\_\_ 生年月日 \_\_\_\_\_

子ども時代の住所(市・区・町・村名) \_\_\_\_\_

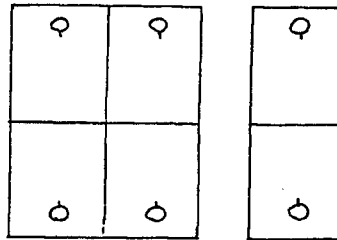
現住所(電話) \_\_\_\_\_

1. 4人制 天下町人遊び → あり・なし

2. ゲームの名称 → \_\_\_\_\_

3. ポストの名称 → \_\_\_\_\_

4. ポスト移動の型 → N字型  
循環型  
交差型



5. 2人制 天下町人遊び { あり → その名称 \_\_\_\_\_ ポストの名称 \_\_\_\_\_  
なし

6. 試合中のボールのうち方 ボールをうつ方向 → 前・斜・横 横にはうたない  
どこでもよい

自分のコートにはいったボールを  
うち返す時、もう一度自分のコ  
ートにバウンドさせるか } → させる・させない

7. サーブ サーブ権の所有者 → \_\_\_\_\_  
サーブの相手 → \_\_\_\_\_  
サーブのやり直し → \_\_\_\_\_

8. ミス・ルール コートの中央に円または四角を → かく ・ かかない  
かく場合 → その名称  
形  
罰則

9. 使用するボール ゴムまり(軟庭のボール)・ドッジボール・その他

補追事項

調査担当者( \_\_\_\_\_ )

(2) 調査概要

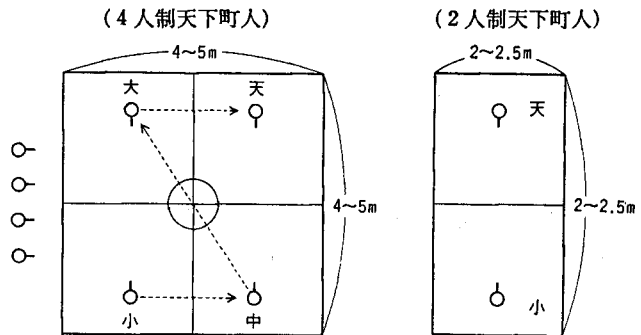
- ①調査日時 第1次調査は昭和42年～昭和44年。第2次調査は昭和56年～57年。
- ②調査方法 第1次調査は、市内の全小学校を訪問し、天下町人ゲームの適当年令であると共に集団遊びの盛んな4、5年生に面接してルールを採取した。第2次調査は、学校数の3倍近い増加のため、5年生の担任教師(各校1学級のみ)に調査票を郵送し、ルールの聴取を依頼した。しかし、パターン変容を検討する上でポイントになりそうな学校や、調査票が返送されてこなかった学校には直接出向き、5年生の子どもたちに面接調査をおこなった。
- ③調査対象校 第1次調査(市立全小学校=16校)  
 枚方小学校、枚方第二小学校、開成小学校、五常小学校、蹊跼小学校、香里小学校、春日小学校、殿山第一小学校、明倫小学校、桜丘小学校、山田小学校、殿山第二小学校、樟葉小学校、津田小学校、菅原小学校、氷室小学校  
 第2次調査(市立全小学校=43校)  
 枚方小学校、枚方第二小学校、開成小学校、五常小学校、蹊跼小学校、香里小学校、春日小学校、殿山第一小学校、明倫小学校、桜丘小学校、山田小学校、殿山第二小学校、樟葉小学校、津田小学校、菅原小学校、氷室小学校、高陵小学校、山之上小学校、牧野小学校、交北小学校、香陽小学校、北牧野小学校、招提小学校、中宮小学校、小倉小学校、樟葉南小学校、磯島小学校、蹊跼西小学校、村野小学校、樟葉西小学校、田口山小学校、西牧野小学校、川越小学校、蹊跼東小学校、桜丘北小学校、津田南小学校、樟葉北小学校、船橋小学校、菅原東小学校、中宮北小学校、山田東小学校、平野小学校、藤阪小学校
- ④調査票 ルールの採取調査は、第1次第2次共、前頁に掲げた調査票にもとづいておこなった。なお郵送調査の場合は、調査票のほかにサンプルと注意書きを同封し、聴取及び記入の方法を指示した。

3 枚方市における天下町人ゲーム

第2次調査の時点で、枚方市の子どもたちはどのようなルールで天下町人ゲームをしているのか、調査票に準じて説明しておこう。

①コートのかき方

4人制の天下町人ゲームは、現在ほとんどの学校で(43校中39校)おこなわれている。このゲームのない学校は第1次調査では皆無であったが、第2次調査では4校あった。このゲームをする場合には、図の左のように地面に筋をひいて田の字形のコートをかき、中央に



円をかく。ごく少数だが、四角形や菱形をかく校区もある。コートの一辺は4m～5mで、ほぼ正方形に近い。中央の円の半径は35cm～40cmくらいである。2人制天下町人ゲームは過半数の学校(26校)でおこなわれている。その場合、4人制のコートに準じて図の右のようなコートを

かく。ポストの名称や順位はないことがあり、中央の円はかかないことが多い。

4人制のゲームも2人制のゲームも、コートのかき方は第1次調査の時と変わらない。

#### ②ゲームの名称

「天大中小」が非常に多く21校。「天町」6校、「天下」6校、「天大」6校、「天小」6校、など12種に及ぶ。第1次調査に比してかなり変化しており、名称のくずれも感じられる。

#### ③ポストの名称と順位

「天・大・中・小」が圧倒的多数(38校)で、「天・町・中・下」「天・火・町・人」「1・2・3・4」「大・高・中・小」とつけるのが1校区ずつある。第1次調査の時にあった「天・大・武士・町」あるいは「天・大・士・町」というポスト名称は消滅した。

#### ④ポストの移動型

ポストの順位を上がったたり下がったりする場合、ポストの位置のきめ方によって、その移動の型はN字型(17校)、交差型(12校)、循環型(10校)になる。前頁の例はN字型である。第1次調査にはなかったが、ポストが固定していない校区が少数ながらあった。

#### ⑤ボールの打ち方

第1次調査と同様、すべての校区が前、斜、横、どこに打ってもよいとしている。

#### ⑥サーブ・ルール

サーブ権は、ほとんどの校区(39校)で最上位がもつ。サーブの相手は自由というのが25校区で最も多く(ただし、その中8校は最下位が新人の時は最下位へサーブする)、それに次いで、常に最下位にサーブするのが11校区ある。サーブが悪い時、受け手のやり直しの要求を認めるのが第1次調査では全校区であったが、第2次調査では半数以下(16校区)となった。

#### ⑦ミス・ルール

ボールはワンバウンドで打ち返すのであるが、自分の打ったボールがコート外に出た時、コートにはいらない時、から振りをした時、ツウバウンドで打った時、ボールが直接自分の体に当たった時はミスとなり(テニスやピンポンと同様)、1段階下がる。そして、1段階下にいた者が交代して上がる。中央にかいた円(34校)や四角(4校)に入れた場合は、普通のミス扱いかいをする校区(13校)も多いが、2段階下がる、最下位へ下がる、コート外へ出る、などのペナルティが科せられる。第1次調査に比すると、ペナルティは非常に軽くなった。

#### ⑧使用するボール

第1次調査と同様、全校区ドッジボールを使用する。その中、バレーボールやゴムのサッカーボールでもよいとするのが3校区ある。軟式テニスのボールを使用する校区はない。

### 4 パターン変容の比較考察

第2次調査における43校のルールの一覧表を掲げると膨大なものになるので省略したいが、第1次調査のルール一覧表と比較してみると相当大きな変化があったことは明らかである。このゲームくらいの複雑さをもったものになると、細かなルールにまで至ると千差万別になってしまう。そこで、2つの調査をいくつかの中心的な要素によってパターン化し、それらの比較検討を通して、パターン変容の実態と傾向性を考察することにしたい。

#### (1) ポスト名称によるパターン分類比較

天下町人ゲームの名称やポストの上がり下がりのおもしろさはポストの名称(順位を含む)にもとづく。したがって、ポストの名称をこのゲームの一番中核的な要素だと考え、それによって分類してみると、天町パターン、天小パターン、数字パターンの3つに分けることができる。表1は、第1次調査と第2次調査についてその比較を示したものである。第2次調査では、3つのパターンにうまく適合しないケースが出てきたので、それらを混合・併存型として表示することにした。さらに、表1におけるパターン分類を分布図にかき表したのが図1と図2である。

表1 ポスト名称によるパターン分類比較

	第1次調査・ポスト名称 (S.42~44)	第2次調査・ポスト名称 (S.56~57)
天町パターン	天, 大, 武士, 町, (開成, 枚方) 天, 大, 土, 町, (枚二, 殿一, 桜丘) 5校区	なし
混合・併存型 (天町と天小)	なし	天, 町, 中, 下, (枚二) 天, 火, 町, 人 } (桜丘) 天, 大, 中, 小 } 2校区
天小パターン	天, 大, 中, 小, (五常, 香里, 蹉跎, 春日, 明倫, 山田) (殿二, 樟葉, 氷室)	天, 大, 中, 小 (枚方, 開成, 山之上, 村野, 殿一, 中宮北, 高陵, 磯島, 蹉跎東, 五常, 香里, 香陽, 春日, 川越, 明倫, 山田, 中宮山田東, 小倉, 交北, 西牧野, 北牧野, 牧野, 殿二, 平野, 田口山, 樟葉, 樟葉北, 樟葉南, 樟葉西, 船橋, 菅原, 菅原東, 藤阪, 氷室)
混合・併存型 (天小とその他)	なし	天, 大, 中, 小 } (桜丘北) 大, 高, 中, 小 }
数字パターン	1, 2, 3, 4, (津田, 菅原) 2校区	1, 2, 3, 4, (津田南) 1校区
ゲームなし	なし	(蹉跎, 蹉跎西, 招提, 津田) 4校区

これらを一見して、パターンの分布にかなり大きな変化が生じていることが明らかであろう。第1次調査時には、古い天町パターンは京阪電車の枚方市駅を中心とした枚方市の中心部に分布し、比較的新しい天小パターンはその南側の住宅地域、北側の農村地域にひろく分布していた。さらに新しい数字パターンは、昭和30年に町村合併した津田、菅原校区という生駒の山麓地域に分布していた。そして、3つのパターンがそれぞれ一定の勢力圏を保持していたのである。

それが13年を経過した第2次調査時には、まず天町パターンが消滅し、天小パターンが9校区から35校区へと4倍にも大きく拡大した(もっとも面積的には2倍弱だが)ことが注目される。といっても、天町パターンは完全に消滅したとはいえず、混合・併存型として示したように枚方第

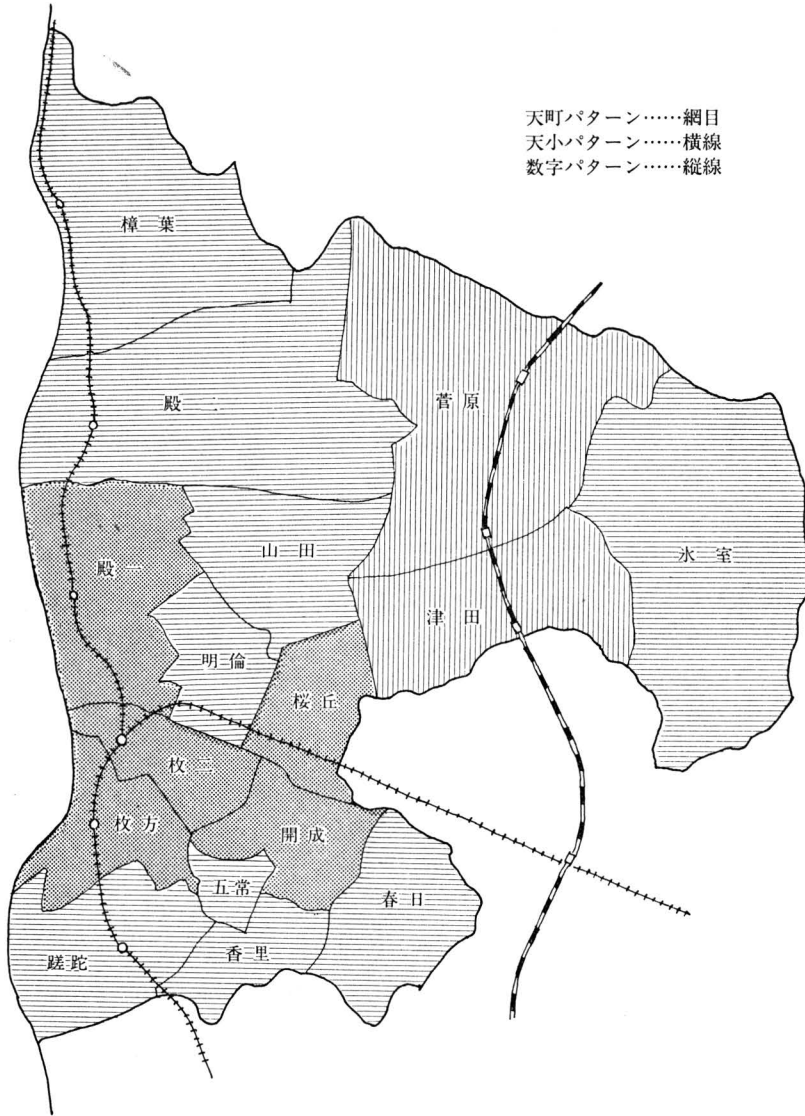


図1 ポスト名称によるパターン分布図 (第1次調査)

二小校区で「天・町・中・下」という混乱した、しかも天小パターンに侵入された形で残っていたり、桜丘小校区に、意味が失われた形ではあるが、天小パターンと併存して残っている。残っているとはいうものの、もうそれらは痕跡程度と言ってよく、近い将来、天小パターンに移行することが予想される。

その趨勢はすでに第一次調査時にあらわれていた。というのは、当時使われていた「天・大・武士・町」あるいは「天・大・土・町」というポスト名称は、子どもたちにとって意味のわからないものとなっており、単に符号として使用されていたのであった。符号としてみれば、それ

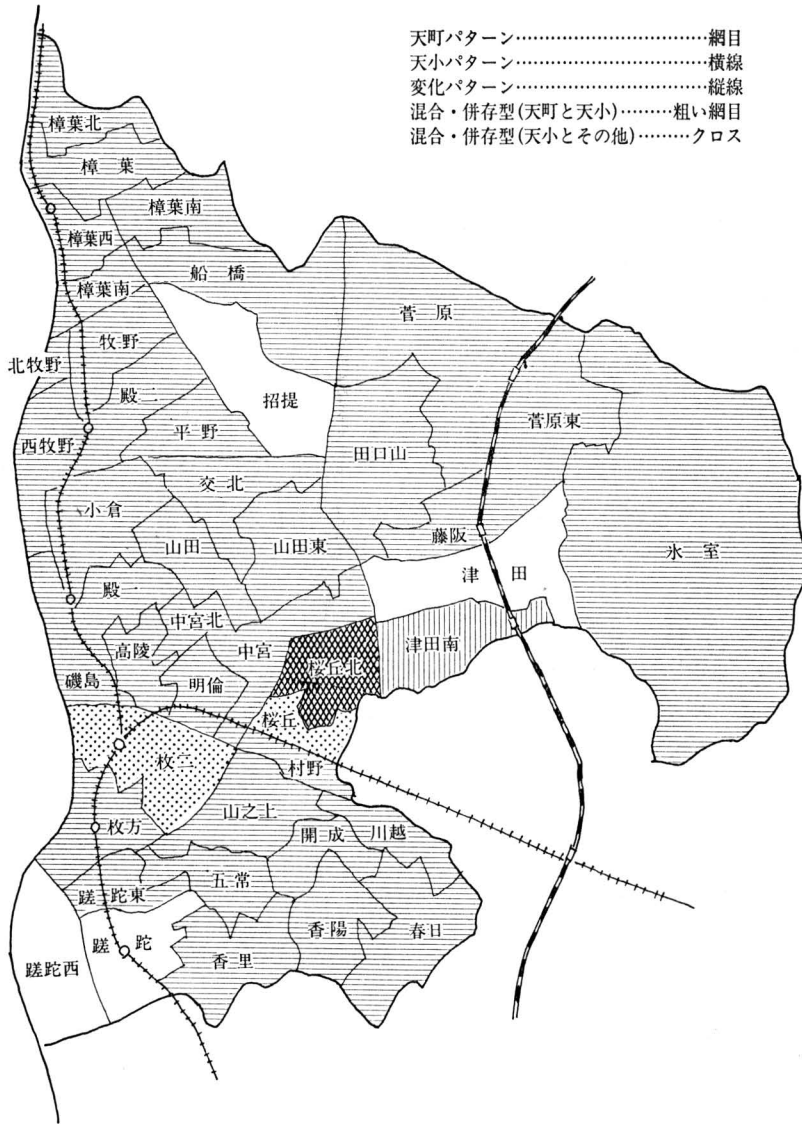


図2 ポスト名称によるパターン分布図 (第2次調査)

は大へん不合理なものであり、「天・大・中・小」の方がはるかに子どもの論理にかなう。子どもたちが論理にかなう新しいパターンをよりよく受け入れていこうとするのは当然なことであろう。

数字パターンは、天小パターンより新しいパターンであり、符号としてはさらに論理的なポスト名称なので、かなり勢力をもったパターンであると予想していたが、意外に力が弱く、現在では津田小から分離した津田南小校区に残るのみとなった。考えてみれば、数字はあまりにも符号にすぎ、遊びのおもしろさに欠けるからであろうか。



桜丘北小校区に、「天・大・中・小」と並んで「大・高・中・小」というまったく新しいポスト名が現われている。人生ゲーム的意味があり、遊びのおもしろさもあるという点で注目されるのだが、勢力的には大へん弱く、パターンとしては偶発的で一時的な存在に終るのではなかろうか。

第2次調査では、天下町人ゲームをしていない校区が、表1に示したように4校区もあった。いずれの校区の子どもたちも、中学生などが遊んでいるのをかつて見たことがあるという程度であり、したことがあるという子どもがいる場合でも、よく聞いてみるとそれは転校生で、他の学校にいた時の経験であったりした。ゲームをしていない学校があるというのも、天下町人ゲームが現在枚方市では比較的低調であることを示していよう。

(2) ゲーム名称によるパターン分類比較

表2は、ゲーム名称によるパターン分類を第1次調査と第2次調査で比較したものである。ここでは、天町系、天小系、その他の変化系の3つのパターンに分け、それらが併存したり、混合したりしている場合を混合・併存系として示した。また、そのパターン分類を分布図にかき表したのが図3及び図4である。

これをみると、天小系は2校区から26校区へと飛躍的に拡大(面積的には4倍程度)して勢力の

表2 ゲーム名称によるパターン分類比較

	第1次調査・ゲーム名称 (S.42~44)	第2次調査・ゲーム名称 (S.56~57)
天町系	天町, よん天(開成) 天町, 天下町人(枚二) 天大武士町(枚方, 殿一) よん天(桜丘, 春日) 四人天下(明倫) 7校区	天町(枚方) 天町, 足天(枚二) てんちょう(開成, 山之上) 天下(明倫, 中宮, 村野) 7校区
混合・併存系	天大中小, 天町(五常) 天大中小, 四人天下(香里) 天下小人(山田) 3校区	天火町人, 天町, 天天 } (桜丘) 天大中小, 天大, 天小 } 天下, 天大中小 } (桜丘北) 天小, 大学おとし } てんちょう, 天大中小(氷室) 3校区
天小系	天大(蹊跼) 天大中小, 天小(樟葉) 2校区	天大中小 (五常, 香里, 香陽, 春日, 川越, 西牧野, 北牧野, 殿二, 平野, 樟葉, 樟葉北, 樟葉南, 樟葉西, 船橋, 菅原, 菅原東, 藤阪) 天大(中宮北, 高陵, 磯島, 小倉) 天大中小, 天大(殿一) 天小(山田, 山田東, 田口山) 天大中小, 天小(牧野) 26校区
変化系	たんご(津田, 菅原) テニス(殿二) ぼんぼん(氷室) 4校区	天と地(蹊跼東) 戦争(交北) たんご(津田南) 3校区
ゲームなし	なし	(蹊跼, 蹊跼西, 招提, 津田) 4校区

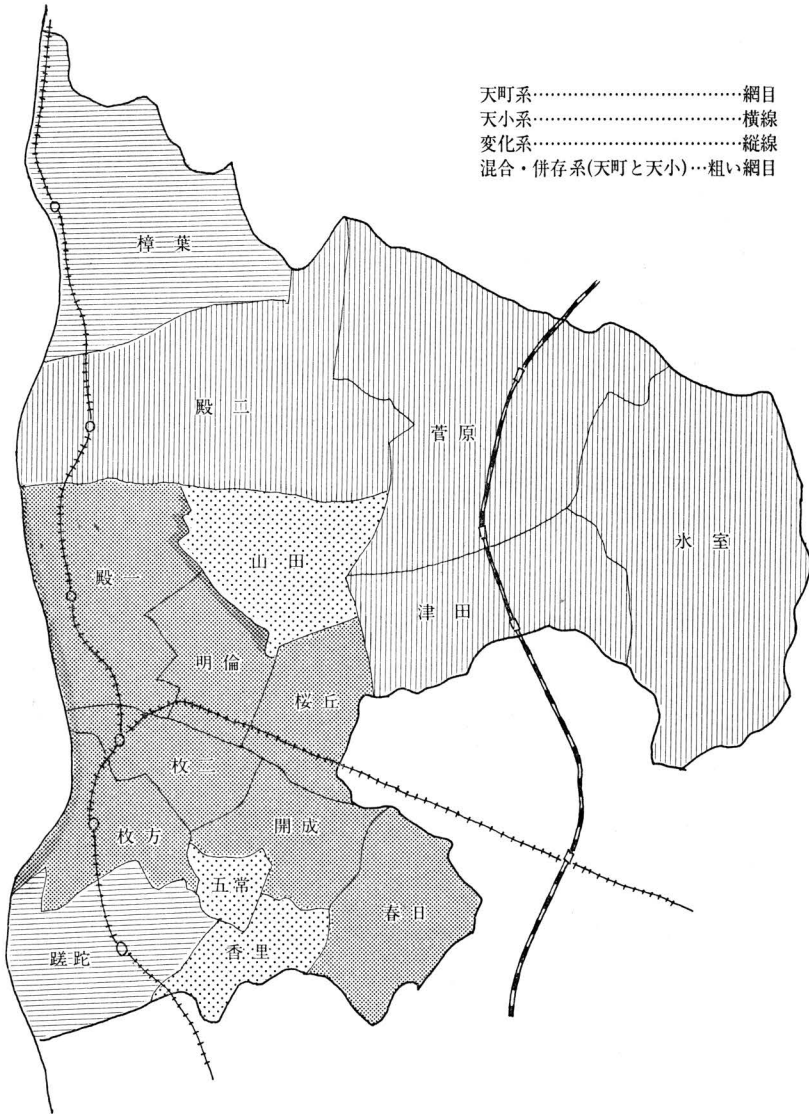


図3 ゲーム名称によるパターン分布図（第1次調査）

強さを示しているが、一方天町系は校区数としては変わらないといえども面積的には半減して、勢力の衰えをはっきり示している。また、天町系の弱さは、第1次調査時にはあった「天下町人」「天大武士町」という古典的な名称が消えてしまったことや、「てんちょう」と発音してもそれに当てる漢字を知らず、意味もわからなくなっている校区がいくつかあることにも示されている。したがって、現在残存している天町系の名称も次第に天小系に移行していくことが予想されるのだが、表1のポスト名称の変化とつき合わせてみると、まずポスト名が変化し、それにひきずられるようにゲーム名称も変化していくようである。



いる。この現象は、人口の急増によって各地から移住してきた子どもたちがいろいろなルールを持ち込んできていることと(桜丘小と桜丘北小の分離は昭和53年4月1日)、現在このゲームが低調であることを示している。盛んにおこなわれておれば、これは集団のゲームであるから、その校区内ではルールが統一されるはずだからである。

(3) ポスト移動型の比較

下記のように4つのポストをどこに定めるかによって、N字型、交差型、循環型の3つの移動型ができる。その移動型について、第1次調査と第2次調査を比較したのが表3である。これを見ると、N字型や循環型がかなり増加しているのに、複雑な交差型はほとんど増加していない。それは、複雑なルールをさげようとする傾向であって、子どもたちがこのゲームにそれほど熱心ではないということを示す現象であろう。そのことは、4校区において移動型が固定していないということにも表われている。つまり、熱心におこなわれないから一定のパターンができ上がらず、その都度行き当たりばつりに決められるということになるのである。また、ボールを打ち合った者同士が、その勝負によって交代するという変則形(その他)も1校区あるが、これでは一騎打ち的な勝負が助長され、4つのポスト順位があることのおもしろさが失われることになるのである。

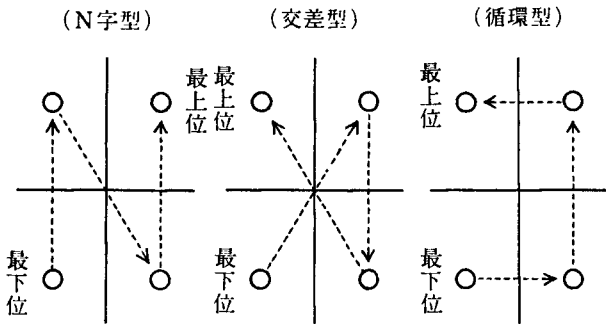


表3 ポストの移動型比較

	第1次調査 (S.42~44)	第2次調査 (S.56~57)
N字型	5校区	18校区
交差型	9 "	13 "
循環型	3 "	14 "
固定せず	—	4 "
その他	—	1 "
ゲームなし	—	4 "

(注1) 1校に複数のパターンがある場合それらを含む。  
(注2) その他は、ボールを打ち合った当事者間で交代がおこなわれる。

(4) サーブ・ルールの比較

表4は、サーブ・ルールを「サーブ権」「サーブの相手」「受け手のやり直し要求」の3つに区分して、第1次調査と第2次調査を比較したものである。

これを見ると、最近、天がサーブ権をもち、サーブの相手は自由、やり直し要求はできないというルールが強くなってきており、これも単純化の傾向を示しているといえよう。

その一方で、ゲームの上でのこまやかな工夫や配慮はあまりおこなわれなくなる傾向がみられる。たとえば、サーブの相手は最上位

表4 サーブ・ルール比較

	第1次調査 (S.42~44)	第2次調査 (S.56~57)
サーブ権	最上位	13校区
	その他	3 "
サーブの相手	自由	11(8) "
	最下位	4 "
	その他	1 "
サーブの受け手のやり直し要求	できる	13 "
	できない	3 "
	その他	6 "

注1 第2次調査におけるゲームなしの4校区を省く。  
注2 1校に複数のパターンがある場合それらを含む。  
注3 ( )内は、相手は原則として自由。ただし、最下位が新人の時は最下位へという校区数。

の自由によるというルールが11校区から31校区に増えているのだが、ただし最下位が新人の時は

京都大学教育学部紀要 XXIX

最下位へサーブするという校区はまったく増えてはいない。つまり、新人への配慮が相対的に減少しているといえる。また、第1次調査における氷室校区では、最下位(小)がサーブ権をもち、すぐの上位(中)へサーブするというルールの中で、サービスエリアを設けるなどしていた。第2次調査における樟葉北小校区では、最下位が最上位にサーブするという同様のルールをとっているが、上記のような工夫はおこなわれていない。もう一例あげるならば、サーブの受け手のやり直し要求が認められているケースにおいて、第1次調査では3回という規定が多かったのだが、第2次調査ではそれがほとんど消え、不明確になっていることが感じられるのである。

(5) ペナルティ・ルールの比較

枚方市ではコート中央に円をかき(四角や菱形をかく場合もある)、打ち合っている時にその中にボールを入れると特別なペナルティが科せられるというルールが一般化している。このルールは第1次調査時ではすべての校区にあり、第2次調査時でもなかったのは1校区だけであった。

第1次調査と第2次調査におけるこのルールの相違を比較したのが表5である。このペナルティ・ゾーンの名称は表にみるように、第1次調査で10種、第2次調査で18種と実にさまざまであ

表5 ペナルティ・ルール比較

	第1次調査 (S.42~44)	第2次調査 (S.56~57)
形	円 16校区 変 形 1校区	円 34校区 菱 形 1校区 四 角 4校区 かかない 1校区
名 称	た ん ご 9校区 ど つ ぼ 3 " どつぶん 2 " ばばたん 2 " だらたんご 1 " だ ん ご 1 " つ ぼ 1 " どっすん 1 " ど ぼ ん 1 " あ う と 1 "	便 所 19校区 ば ば 5 " ど つ ぼ 4 " つ ぼ 2 " た ん ご 2 " ど ぼ ん 2 " た ん げ 1校区 ぼ っ と ん 1 " あ な 1 " 円 1 " べべんじょ 1 " 自 爆 1 " どっすん 1 " と ん 1 " ま る 1 " 天 ば ば 1 " 名称なし 1 " 不 明 1 "
罰 則	入れた者以下全員コート外へ 12校区 (ただし、最高位者は最下位にとどまるケース多い。) 入れた者のみアウト 2校区 (ただし、最高位者は最下位にとどまる。) 入れられた者以下全員コート外へ 1校区 上位の者が自分または下位の者に入れた時、入れられた者以下全員外へ。 1校区 上位の者に入れた時には、入れた者(樟葉小)の普通のミス。	1段さがる 13校区 最下位へ 10 " 2段さがる 8 " コート外へ 5 " 3段さがる 1 "

注1 第2次調査のゲームなしの4校区を省く。

注2 1校に複数のパターンがある場合それらを含む。

るが、肥たごとか便所を意味する一連のことばや、落ちるという意味を内包したニュアンスの似かよったものが用いられている。第1次調査で多くみられる「たんご」は、「肥たご」を意味するこの地方の方言で、ここにボールを入れると大へんなことになるという子どもらしい発想がよくうかがえる。ところが第2次調査になると、「たんご」はわずか2校区となり、「便所」がそれに代って19校区と多くなる。あまりにも即物的な名称で嫌味がつきまとうのだが、そうなっていくのは、各地から次々と移住してくる子どもたちの間では「たんご」というようなニュアンスのある名称は通じ難いからであろう。そのことは、第1次調査にはみられない「あな」「円」「まる」「自爆」などというおもしろ味のない名称が出てくることにも示されている。

一方、罰則の方はずい分軽くなっている。第1次調査では、ペナルティ・ゾーンにボールを入れると、その者以下一連託生アウトになって皆がコート外に出なければならないというルールが圧倒的に多かったが、第2次調査ではこのルールは消失している。入れた者は「最下位」とか「コート外」という厳しいルールは残ってはいるが、「1段下がる」だけの普通のミス抜かいか、せいぜい「2段下がる」という軽い罰則の方が多い。そして、第2次調査では全体的にルールが単純化されており、樟葉小校区でおこなわれていたような複雑なルール変化(表5参照)はみられなくなっている。これも子どもたちの遊びの熱中度の相違を示すものであろう。

(6) 2人制天下町人ゲームの比較

さて最後に、2人制の天下町人ゲームの有無、ゲーム名称、ポスト名称に関する比較考察をしておこう。表6を参照していただきたい。第1次調査では2人制のゲームはすべての校区でおこなわれていたのであるが、第2次調査では43校中17校区で消滅しているということが注目される。このことは、天下町人ゲームそのものが以前と比べてかなり低調であることを物語っている。ポスト名称とゲーム名称を対比してみると、この場合も4人制のゲームの場合と同様の現象がみられるようである。

表6 2人制天下町人ゲームの比較

	第 1 次 調 査		第 2 次 調 査	
あ り な し	16校区 0		26校区 17校区	
ある場合の ポスト名称	天・小(6) 天・町(4) 天・大(2)	1・2(2) 天・地(1)	天・小(17) 天・大(4) 天・下(1)	天・地(1) 全日本・選抜 (1)
ある場合の ゲーム名称	に て ん(2) 天 大(2) 天 小(2) ぼんぼん(2)	天 下 町(1) ふたり天下(1) 天 下 小 人(1) た ん ご(1) テ ニ ス(1)	天 小(10) 天 大(2) 天 下(2) ふたり天町(1) 天 町(1)	足 天(1) ふたり天下(1) ふたり天大(1) ワールドカップ (1)

注 ( )内の数字は校区数

つまり、ポスト名称では古い天町パターンに属する名称は今や消失してしまい、天小パターンに属する名称が広く使われるようになってきているが、ゲーム名称をみると、今だに天町系の名称が残存している。しかもそれは、枚方小校区(ふたり天町)、枚方第二小校区(足天)、山之上小校区

(てんちょう)のように市の中心部で、4人制ゲームでも天町系の名称を残している校区である。しかしそれも、近い将来、ポスト名称の新しい変化にひきずられて、ゲーム名称もまた変化していくという過程をたどるのであろう。

## 5 ま と め

(1) 以上、天下町人ゲームに関する第1次調査と第2次調査の結果を、13年間の変容という観点から比較考察してきた。その比較考察の中から出てきたパターン変容の3つの仮説についてまとめておきたい。

第1の仮説は、このゲームの中心的要素であるポスト名称によって3つにパターン化した場合、それらの分布が方言地理学におけることば(例えば糸魚川地方におけるカマキリの呼称)の分布法則と逆の形を示すという現象である<sup>4)</sup>。簡単にいうと、方言の場合新しいことばは平野部(中心部)に広く分布し、古いことばは周辺部や山間へき地に点々と分布するのだが、このゲームの場合はそれとは逆に、古いパターンが中心部に残存し、新しいパターンが周辺部に分布するという特徴をもっている。その理由については、第1次調査の報告書<sup>5)</sup>の中で述べているので、ここでは省略するが、その仮説的提示は昭和46年から47年にかけておこなった大阪調査<sup>6)</sup>の中で証明された。

すなわち、古い天町パターンが残存するのは大阪市の環状線に囲まれた内側から西にひろがる下町地域、北部の大淀区、都島区、東淀川区といった淀川流域、南部の天王寺区、阿倍野区、住吉区を中心とする地域で、大阪市の中央部に位置している。新しい天小パターンや数字パターンは、その周辺部に分布し、特に環状線の東側地域に、広範囲に強い勢力をもって分布しているのである。

しかし、天下町人ゲームは方言に比べてはるかに短時日の現象であるし、調査事例や調査範囲をもう少しひろげてみる必要があると思うので、いましばらく仮説として留保しておきたい。

第二の仮説は大阪調査から出てきた。大阪市におけるこのゲームの3つのパターンの分布の形状、ポスト名称やゲーム名称の変化状態から、古い天町パターンの分布範囲は次第に縮小し、新しい天小パターンや数字パターンの勢力に押されていくであろうことを予測したのであった。この予測については、今回の第2次枚方調査で実証された。13年前周辺部(9校区)に分布していた天小パターンが、中心部(5校区)に分布していた天町パターンをのみ込むように拡大し、天町パターンは消滅したのである。パターンとして消滅したが、現在痕跡程度に古いパターンの要素を残している枚方市第二小校区、桜丘小校区のポスト名称が今後どう推移するかが注目される。

新しいパターンが古いパターンを凌駕して拡大していくという点においては方言の場合と同様だが、その方向性は異なる。方言の変化が中心部から周辺部へ拡大するのに対して、天下町人ゲームの変容は周辺部から中心へ向かう。もっとも、この場合も、時間的にもっと長い目でみ、地域的にもっと広い目でみた場合はどうかという点を留保しておかねばならないだろう。

第三の仮説は、今回の第2次調査から出てきたもので、パターンの変容は、まずポスト名称が変化し、それにひきずられるようにゲーム名称が変化していくという現象である。これは、前掲の表1、表2、及びそれらをかきあらわした分布図を比較検討してみればわかることだが、校区編成における大幅な変化もあって煩雑なので、ポスト名称とゲーム名称の組み合わせによって表7を作成してみた。ポスト名称が天町パターンであるにもかかわらず、ゲーム名称が天小系に変化

表7 ポスト名称とゲーム名称の組合わせのパターン変容状況

①	ポスト名	天小パターン	ゲーム名	天小系
	蹉跎小(天大)	[天・大・中・小]	→	<ul style="list-style-type: none"> <li>蹉跎小 ゲームなし</li> <li>蹉跎西小 ゲームなし</li> <li>蹉跎東小(天と地)[天・大・中・小]</li> <li>樟葉小(天大中小)[天・大・中・小]</li> <li>樟葉北小 "</li> <li>樟葉西小 "</li> <li>樟葉南小 "</li> <li>船橋小の一部 "</li> </ul>
	樟葉小	(天大中小 天小)	[天・大・中・小]	→
②	ポスト名	天小パターン	ゲーム名	混合併存形
	五常小	(天大中小 天町)	[天・大・中・小]	→五常小(天大中小)[天・大・中・小]
	香里小	(天大中小 四人天下)	[天・大・中・小]	→ <ul style="list-style-type: none"> <li>香里小(天大中小)[天・大・中・小]</li> <li>香陽小の一部 "</li> <li>山田小(天小)[天・大・中・小]</li> <li>山田東小 "</li> <li>交北小の一部(戦争)[天・大・中・小]</li> </ul>
	山田小	(天下小人)	[天・大・中・小]	→
③	ポスト名	天小パターン	ゲーム名	天町系
	春日小	(よんてん)	[天・大・中・小]	→ <ul style="list-style-type: none"> <li>春日小(天大中小)[天・大・中・小]</li> <li>香陽小の一部 "</li> <li>川越小の一部 "</li> <li>明倫小(天下)[天・大・中・小]</li> <li>中宮小の一部 "</li> <li>中宮北小(天大)[天・大・中・小]</li> <li>高陵小の一部 "</li> </ul>
	明倫小	(四人天下)	[天・大・中・小]	→

注 ( )内はゲーム名称 [ ]内はポスト名称

しているケースはないので、検討すべき組み合わせは表に示した通りとなる。この表は、第1次調査時における3通りの組み合わせの校区が、第2次調査の時点でどのような校区編成となり、ポスト及びゲーム名称がどう変化したかを示したものである。

これをみると、①に属する旧蹉跎小校区でゲームが消えたり、ゲーム名称が変化系に移行したりしているが、天町系への逆もどりはみられない。②に属する校区は、交北小の一部を除いて、ゲーム名称は天小系が一般化してきた。③に属する校区も、明倫小、中宮小の一部で「天下」という天町系のゲーム名称が残存しているが、他の校区では天小系に移行していることがわかる。

これらの事実は、上に述べた仮説を証明するものである。またこの仮説は、2人制のゲームの場合にもあてはまることはすでに述べたとおりである。

(2) 以上、天下町人ゲームのパターン変容における3つの法則性を抽出したのであるが、枚方市の場合、これらの変容に関して、時間的経過という要因ばかりでなく、大きな環境変化や人口増という外圧的条件のあったことを指摘しておかなければならない。

はじめに述べたように、第1次調査から第2次調査に至る13年間に急速な地域開発がすすみ、人口で2.3倍、小・中学生数で3.2倍の増加があった。したがって、小学校は16校から43校に増設されたが、いま16校以後の小学校の年度別新設状況を示してみると表8のとおりである。たえ



ず子どもたちの転入があり、再三再四、校区の分割・再編成がおこなわれたことが推察される。そのことは、子どもたちの外遊びの基本的条件ともいえる地理的条件や遊び集団にも大きな変動があったことを意味するのである。こういった外圧的条件が、天町パターンの消滅を促進し、天小パターンを拡大させることに一定の役割を果たしたことは否めないであろう。数字パターンの意外な衰退もそのへんに原因があるのかもしれない。

とはいうものの、市の中心部には人口流入が比較的少なく、校区

も分割されただけで再編成されなかった校区がある。枚方小、枚方第二小、殿山第一小、開成小などの校区で、他の校区ほど外圧的条件はなかったと思われる。これらの校区は、表9に示すように、第1調査時はポスト名称もゲーム名称も天町パターンであったが、第2次調査ではゲーム名称に天町系を残すものの、ポスト名称では天小パターンに移行している。この事實は、やはり新しい天小パターンのゲームとしての強さを示すものと考えてよからう。

表8 年度別新設小学校名

		新 設 小 学 校 名
昭和43年度		高陵小
44 "		山之上小, 牧野小
45 "		交北小
46 "		香陽小
47 "		北牧野小, 招提小, 中宮小, 小倉小, 樟葉南小
48 "		磯島小
49 "		蹉跎西小, 村野小, 樟葉西小
50 "		田口山小, 西牧野小
51 "		なし
52 "		川越小
53 "		蹉跎東小, 桜丘北小
54 "		津田南小, 樟葉北小
55 "		菅原東小, 中宮北小, 山田東小
56 "		藤阪小, 平野小

表9 中心部4校区のパターン変容の状況

第1次調査	第2次調査
枚方小 (天大武士町)[天・大・士・町]	→ (天町)[天・大・中・小]
枚方第二小 (天町天下町人)[天・大・士・町]	→ (天町足天)[天・大・中・小]
殿山第一小 (天大武士町)[天・大・士・町]	→ (天大天大中小)[天・大・中・小]
開成小 (天町よんてん)[天・大・武士・町]	→ (てんちょう)[天・大・中・小]

注 ( )はゲーム名称 [ ]はポスト名称

(3) 今回の調査を実施して感じたことは、現在枚方市においては天下町人ゲームがかなり低調だということである。

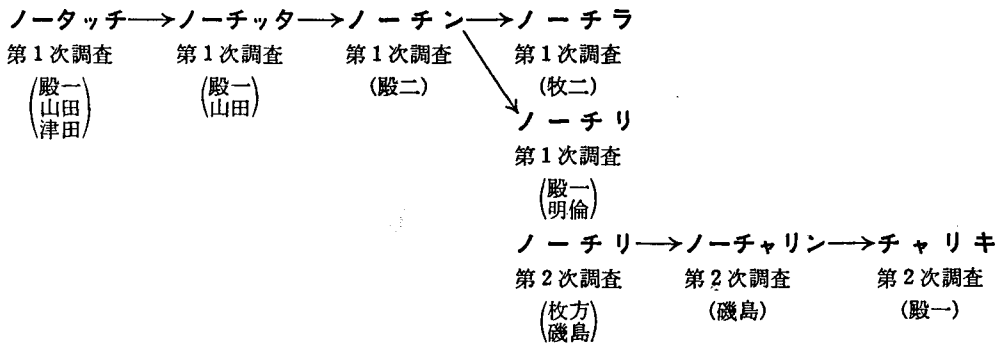
4人制ゲームは4校区で、2人制ゲームは17校区でおこなわれていなかった。また、このゲームをしたことがある、あるいは知っているという場合でも、クラスの半数以下ということが多かったし、桜丘小校区(6つのバリエーション)や桜丘小校区(4つのバリエーション)のようにいろいろなバリエーションが併存していて、一つのパターンに統一されていないというケースもあった。いずれの場合も、このゲームが低調であることを物語っている。ゲームが低調であると、その時かぎり行き当たりばつりに決める部分がでてきたり、ルールの複雑な工夫や配慮は脱落する。

そして、名称の類にはおもしろ味や独特のニュアンスなどが欠如してくるのである。

天下町人ゲームのこのような低調さは、どの遊びの場合にもありうるように、時期的な盛衰の谷間にあるということにすぎないのか、またこのゲームの生命の衰退を意味しているのか、あるいは、子どもの外遊びを圧迫するさまざまな条件のために、ひろく子ども文化そのものの衰退を象徴しているのか、今後の注目を要する点である。

(4) 長期にわたる調査によって、子どもの遊びことばの変遷に関する興味深い事例が発見されたので記録しておきたい。

このゲームで、自分のコートにはいつか来たボールをから振りした時はミスとなるのだが、その罰として単に1段下がるだけの校区、2段下がる校区、最下位に下がる校区、コート外に出なければならない校区などいろいろなルールが採用されている。それにともなって、このミスの呼称もいろいろなものが用いられている。殿山小校区では、現在これを「チャリキ」と称しているが、から振りをなぜチャリキというのか。この暗号のような呼称は、他の小学校区をふくめ長年にわたって用いられてきたいろいろな変化形をならべてみることによって解読することができる。下記のとおりである。



子どもたちの使うよくわからない「ことば」を解読するのに、民俗学などでもしばしばその意味をとろうとして無理なこじつけをしていることがよくある。この事例は、子どもたちは遊びの中で音の変化を楽しんでおり、そのうちに次々と変化して、ついには最初のことばとは似ても似つかぬものになってしまうことがあることを示している。

(5) さて、第2次調査を実施することによって、さらにいくつかの興味ある問題が生起してきた。天小パターンの勢力の強さは実証されたので、このゲームが今後続けておこなわれるとすれば、さらに勢力を拡大することになるであろう。

①その際、ポスト名称の中に天町パターンの要素をかすかにとどめている枚方第二小校区、桜丘校区(いずれも混合・併存形)のパターンはどう変容していくのか。ゲーム名称の中に天町系を残している7校区の変容はいつ頃、どういう形でおこるか。②一方、数字パターンは意外にも縮小して、津田南小校区の一部に残るのみとなったが、今後どう変容していくのか。③1校区の中に多くのバリエーションを併存させている桜丘小校区や桜丘北小校区は、一定のパターンに統合されることがあるのかどうか。あるとすれば、いつ頃どういうパターンになるのか。④現在天下町人ゲームの消失している校区では、今後どういう変化がおこるか。ゲームが開始されることが

京都大学教育学部紀要 XXIX

あるのか、あるいは消失校区が次第に拡大していく端緒となるのか。それらの諸点を、今後の研究のために書きとどめておくことにしたい。

(この研究は、昭和56年度文部省科学研究費にもとづくものである。)

註

- 1) 子どもに与える文化財の領域が拡大し、従来の児童文化の概念ではとらえられなくなり、その言い換えとしての「子ども文化」という用語が一般化しているが、その意味で用いるのではない。
- 2) M.E. Goodman のいう culture of childhood は育児やしつけの文化を意味している。
- 3) 天下町人遊びの発生過程についての調査研究は実施中であるが、ここではくわしくはふれない。
- 4) 徳川宗賢、「カマキリ」の方言を解釈する：ことばの研究、国立国語研究所、昭和34年。
- 5) 藤本浩之輔、こども文化の伝播と変容(1)―天下町人考一、大阪市立大学文学部紀要〔人文研究〕第21巻第1分冊、昭和44年
- 6) 藤本浩之輔、こども文化の伝播と変容―天下町人考(2)一、大阪市立大学文学部紀要〔人文研究〕第26巻第9分冊、昭和49年

(本学部助教授)