

現代における大学生の言葉遊び

——語用論 (PRAGMATICS) から見た意味と構造——

村上 泰子

1. はじめに

1.1 目的

本稿は最近いわゆる新人類と呼ばれる現代の若者独得の表現と言ひ廻しがあまり意味のない単なる娯楽ではなく、彼等独自の婉曲表現にみちた言葉遊びであることを主張し実証することを研究目的とする。

1.2 方法

分析対象とする言語表現の性格に応じて、意味論的な意味を踏まえた上で、話し手とその言語表現によって何を意図しているのかを研究する。したがって、場面、時、言語使用者などが係わる発話の意味を問題にする語用論の立場から見た試論である。

1.3 研究資料

ここでの資料は、筆者が在職する静岡の4年制私立大学(共学)の外国語学部、約200名の学生(主に1・2年生)の主観的直接体験を、1987年10月頃から1988年11月頃まで、筆者の講義中に学生自身から報告をうけ、討論することにより、得られたものである。多くの資料を集めることが出来、心から感謝している。資料の取舍選択、理論構成は筆者の責任に帰する。

1.4 従来研究

最近の新人類言葉の研究で、当研究に有益な示唆をえた参考文献を年代順に並べると、次のようである。寺谷1984、中野1985、山根1986、嵐山1987、別役1987。

2. 言葉遊び

本稿でいう言葉遊びは一見無償で純粋な言葉遊びのための言葉遊びに見えるが、戦略的機能をも担っている言葉遊びを意味する。

この言葉遊びの向う側に、まるで異星人のようだと呼ばれている新人類を演戯する、いつの時代にも傷つきやすい心をもった若者達が見える。この言葉遊びによって、彼

等は彼等独自の社交の世界を創りあげているのである。言葉遊び、それは彼等が既成の枠にとらわれずに自己を表現する行為である。

これは、万葉の歌垣^(注1)、琉球のモーアシビー（野遊び）^(注2)でもそうであったように、今に始まったことではない。中本正智1981（P.452）で述べられているように、『古代日本語に「あそ甲ぶ」があり、日常性から解放されて別の世界で事を行うことが原義であった。』

2.2 言葉遊びの領域

新人類言葉の使用者である現代の大学生は、その言葉の使用域が彼等の共同幻想の擬似世界内であることをよく認識している。

従って、場の制限のみならず、表現の主体（話し手）、理解の主体（聞き手）には、ともに年齢制限があり、青年期にある人間、という暗黙のルールが彼等のあいだに存在する。筆者の「誰に新人類言葉を使うか？」の設問に、学生達は、はっきり「同じ世代の者に使う」と、答えている。しかし、追記として、親兄弟にも使うと答えているのは興味深い。他の世代に使うのは全く例外的な時であり、その一例は、自分達の言葉が相手に理解できたかどうかを確かめ、その反応を楽しむ時に見られる。「新人類以外に使うことは、危ない賭をすること」と、学生達が答えているのは、まさに戦略的といえる。

2.3 言葉遊びの機能

K. レヴィンは、青年を、マージナル・マンであると、いう^(注3)。現代の大学生は、まさに境界人なのである。岡堂1982（P.309）によれば、「マージナル・マンが大量に生れる場合はこの集団自体が帰属集団となり、新しい文化が生れる。ある者はマージナル・マンとしての地位を利用し、科学や芸術によって彼の問題を表現し、問題の緩和を図る。」と、ある。

筆者は、現代の大学生は言葉遊びによって彼等の抱えている問題を表現し、問題の緩和を図ると考える。たとえば、学生の報告によると、交通事故に巻き込まれ、精神的に落ち込んだ学生が、友人に意図的に新人類語を使って事態を小さく、軽いノリ（この場合、「冗談まじりに面白おかしく話すこと」）で流し、立ち直りを早くすることに成功したという。聞き手に深刻な印象を与えないことにより、自分のしたことの重大さを和らげる方向に持っていく為に新人類語を使ったのである。

彼等は自ら認めるように、立ち直りの早い世代であるが、実は立ち直りの早さと言

言葉遊びとの間には相関関係があったのである。

話をもうすこし一般化すると、彼等の直面している問題は、別役実（1987）で指摘されているように^(注4)、対人関係のメカニズムの概念が変化してきていることであると筆者は考える。時代の変化に敏感な現代の大学生が、対人関係が「人間が主役」から「関係が主役」へと変化してきていることに気付かぬ筈がない。関係重視の現代にあって、いかにすれば自己を効果的に主張できるかを十分に彼等は意識している。

ここで思い出すのは、社会心理学でいう、「山あらしのジレンマ」である。これは岡堂（前掲書 P.320）によると、「人間関係においてお互いに親密性を求めあうが、あまりに身近になるとお互いに相手を傷つけてしまう。そこで、離れてみるが、さびしさに耐えられず、近づき合う」ということを意味し、このような対人関係における親密性の葛藤状態のことをいう。

このジレンマの解決法として、不即不離の理想的関係を構築するために現代の大学生は婉曲表現にみちた言葉遊びをするのだと筆者は考える。彼等の言葉遊びは単なる娯楽ではなく、戦略的機能をもおびているという主張の理由がここにある。

2.4 新人類言葉の意義特徴

L. ベラックは、「エッグ・ヘッド型の人間が、「山あらしのジレンマ」を克服し、創造的に現代社会に適応できるタイプである」と、言っている。エッグ・ヘッド型の人間とは、一般に知的で柔軟な思考ができ、しかも、ユーモアのセンスにあふれて、曖昧さに対する許容度が大きい人である^(注5)。

筆者の「新人類」という言葉そのものの持つプラスのイメージ調査でも、学生達はこのタイプの人間像をあげることが多い。つまり、これが若者達のいうところの「おしゃれな人間」なのである。

また、「なぜ新人類言葉を使うのか？」という調査でも、その理由として、「軽いノリ」、「遊び心」、「ユーモア」、「意外性」、「流行性」、「曖昧さ」等をその魅力としてあげているのは注目される。これらは、新人類言葉のもつ意義特徴ではないだろうか。

3. 具体的例についての分析

以下具体的に、言語表現を個別にとりあげて、その表現のもつ意味、構造、機能などについての考察にうつる。

新人類言葉の「ひとによるんじゃない?」、「しょうがないんじゃない?」、「まあ、いいんじゃない」は、「話題そのものを中断してしまう言葉である」という説もある

が^(注6)、本稿では、会話統行の意志をもつ婉曲表現説の立場から以下考察してみる。

3.1 「ひとによるんじゃない?」と「まあ、いいんじゃない」について

例：学生A、B、Cの異性の品さだめの楽しい会話。下宿にて。

A：「D子って、かわいいと思わないか?」

B：「えーっ! お前、あんな奴が?」

A：「Cはどう思う?」

この時、Cはどちらに同意しても角がたつ。Cにとっては、どちらでも良いという場合だが、何も答えない訳にはいかない。何か答えないと会話を中断させてしまう。そうかといって、「どっちでもいいよ」とか、「そんなの知らない」と言えば、冷たい奴だと、AとB両方の気分を害する。そこで、皆が気まづくならずに話を続けることが出来るように、婉曲にどっちつかずの表現「ひとによるんじゃない?」を使って取りなす。すると、「そうだね。ひとによるかもね。」と、その場を円滑に流すことが出来る。

もし、どちらかと言えば、Aの意見に賛成、つまりD子をまあかわいいと思う場合、「まあ、いいんじゃない」を使う。それは、この表現を使えば、多少話し手の意見が入るので、婉曲に自分の意見をほめめかせることが出来るからである。

3.2 「しょうがないんじゃない?」について

試験に失敗した友人に対し、失敗した原因は本人にあると思っても、「しょうがないんじゃない? 問題が悪かったのよ。つぎ頑張るね」という。このように「しょうがないんじゃない?」を用いて、失敗した原因を運の悪さに責任転嫁して慰める。すると相手も、「そうだね。まあ、いっか。つぎ頑張ろう」となる。これがこの表現の一般的な機能である。

以上の観察により、「ひとによるんじゃない?」、「しょうがないんじゃない?」、「まあ、いいんじゃない」という表現に対して、本稿は以下のように主張する。

- (1) これらの表現を使用している時、話し手には、会話を続ける意志がある場合もあり、話題そのものが中断してしまうとは限らない。
- (2) 話し手には、会話中の問いかけに、答えなければならないという義務感がいつももある。もし答えなければ、相手に失礼であるし、最悪の場合、自分が会話の場から疎外されてしまうのではないかという恐怖感が生れる。よって、会話を中断させてしまうのではなく、その場を壊さない為に、また友人を傷つけない為に、

これらの表現を婉曲表現として使うのである。

次に考察する表現は、世間一般に新人類言葉を例示するものとして受けとられ、あまり意味のない感情用語とする説もある。しかし、本稿では、婉曲表現としての視点から分析する。

3.3 「カワイソー」について

日常語の「可哀想」とはちがって、本当にかわいそうな時には、新人類言葉の「カワイソー」は出てこない。例えば、親しい友人が交通事故で亡くなった時、「カワイソー」という言葉は使わないが、反対に、顔も知らない同学年の人が亡くなったと聞かされた時には、「カワイソー」という言葉が出る時がある。それは、話し手にとって、どこか他人事だと感じられたからである。

対象に対して、半分同情しながら、半分他人事だと考えている話し手の心的態度をあらわす表現、それが「カワイソー」である。

対象に対する話し手の感情移入の度合いによって、この「カワイソー」は使えたり、使えなかったりする。人の死という厳粛な事柄にこの新人類言葉の「カワイソー」は使わないという意見も多かった。典型的な用法では、あまり重大でないことや、半分同情しながらも、面白味のあることに対して、軽い気持ちで使う。日常語の「可哀想」では、「可哀想で、可哀想でたまらなかった」という表現は可能であるが、新人類言葉を使って「カワイソーで、カワイソーでたまらなかった」とは、彼等は言わない。なぜなら、「カワイソー」を軽い言葉としてとらえているからである。

使用状況は、話し手が、まるでテレビドラマの一場面を見るように対象をとらえている場合で、瞬間的に同情の念がわいてきた時に言うが、その同情の気持ちは長続きはしない。

例：テレビタレントの死に関するAとBの会話。茶の間にて。

A：「タレントのSが死んだんだって。」

B：「ホントー!? カワイソー。」

Bは上のように応答して、特別、タレントSのファンではないがこの話題にとびつく。この場合、Bは心の底から「可哀想」と思っているわけではなく、翌日にはこのタレントの死を忘れてのことさえある。このタレントの死は、友達との気軽なおしゃべりの種にすぎない。

ただし、話し手あるいは話し相手の身内、友人、ペットの場合や、親しい人でなくとも、話し手あるいは話し相手が快く思っている人や動物には使わないのが普通であ

る。上記の例でも、もしBと話題のタレントの間に交遊関係があったり、ファンであればこの「カワイソー」は使われない。

上述の制限は、拙稿1985において、英語の THERE が語頭にくる現象文（ただし、この THERE が場所をあらわす副詞でないこと）の制限に関してたてた原則、〔アパシーの階層〕にほぼ一致するのは興味深い。

以上の観察により、話し手が心理的距離の近い、感情用語とも言われる表現を使用しながら、一方では対象に心理的距離をおいているという一見不思議なこの現象は、「新人類言葉が言葉遊びである」と仮定することにより、統一的に説明できると思われる。遊びの意識のない遊びは、もはや遊びではない。遊ぶとは、自分が遊んでいることを承知していることである^(注7)。言葉遊びのなかでのセルフ・コントロール、覚醒状態が話し手に、対象との心理的距離をとらせているのである。だから、話し手が心理的距離をとりえない対象には、この新人類言葉の「カワイソー」は使うことが出来ないのである。

彼等のこの表現には、日常語の「可哀想」のもつしみじみとした同情の念というのはあまりない。むしろ軽く言うことによって、個人の行為の責任を運の悪さや、他人に責任転嫁して、軽くその事態を流し、乗りきる配慮をもった表現になると思われる。例えば、「きのう、ふざけて自転車に乗っていたら、田んぼにおっこっちゃった。カワイソーでしょう。」

3.4 「カワイイ」について

山根（前掲書P.214）には、「かわいい」はきれいな姿かたちを備えた弱者を受容する言葉であると述べられているが、新人類言葉の「カワイイ」は生来の容貌の美醜には関係ない。対象の行動やしぐさが意外でほほえましく、弱者よりは、むしろ強者のもつ意外な側面を見つけた時に使う。例えば、学生達は『サウンド・オブ・ミュージック』という洋画の主人公、トラップ大佐や、『カサブランカ』のハンフリー・ボガード演じるころの、リックを「シブイ」男性の典型と判定しながらも、ある特定の場面（例えば、ヒロインの前で照れるシーン）では、「カワイイ」という。映画の中でのトラップ大佐や、リックが弱者のタイプに属するとは思えない。むしろ、強者のタイプの代表格であろう。強者の中にある意外な一面（童心性など）に対して現代の大学生は反応するのである。

芸能人では、村田英雄が「カワイイ」というテストに合格。作為性のない言動と厳つい外見とのアンバランス（例えば、「ビブラート」をまちがえて、『ここはオブラー

トをきかせてね』と、テレビで言った時)が、「カワイイ」らしい。ただし、「カワイイ」は、話し手がその対象を嫌っている場合は使わない。

次に、「かわいい年寄」という表現について家族調査をした学生の報告を呈示する。

父：「やること為すこと、子供みたいな年寄り。」

母：「しっかりしていて、老いては子に従える人。」

妹(高2)：「化粧をきれいにしている、いつも誰かに恋をして、頬を染めているような年寄り。」

家族構成員のそれぞれの立場を反映している興味深い資料であるが、やはり高校2年生の妹の発言に、日本の典型的な年寄りとは異なるイメージがあり、現代の若い世代特有の「カワイイ」のもつ意義特徴があらわれているように思われる。

「カワイイ」は人間だけでなく、動物や物にも、現代の大学生は使う。例えば、「カワイイお弁当」といえば、いわゆる和食の、おふくろ弁当は不合格である。「カワイイ冷蔵庫」では、従来の典型的な冷蔵庫では不合格で、少しでも変わった趣向が感じられなければならない。例えば、色がパステルカラーであったり、形が角ばってなかったり、といった具合に学生達の反応はかなり一致している。

以上の観察により、次のように「カワイイ」の意義特徴を仮定する：「①意外性がある。②わざとらしくない。③不快感がない。④童心性がある。⑤親近感がある。⑥遊び心がある。⑦ユーモアがある。」

このように仮定することにより、下記の例の容認性、非容認性が説明できるように思われる。

例 a ×カワイイお仏壇

例 b ペットのカワイイお仏壇

上記の例 a は、現代の大学生の文法では、自然な表現として容認されないのが普通である。一方、例 b は自然な表現として容認される。

典型的な日本のお仏壇では非容認となる。やはり、少しでも趣向がこらしてあるものでなければ容認されない。ただし話し手の対象に対する感情移入の度合いが多い場合は使えない。

さて、男性(特に目上の場合)は「カワイイ」と、言われると、馬鹿にされているのではないかと、猜疑しがちだが、若者達の言語意識ではその意味はなく、ましてや罵り言葉などではないというので一致している。新人類言葉の「カワイイ」には、この用法は見られない。例えば、「かわいい奴だぜ」と、言えば、日常語としての「可愛い」となり、罵り言葉として使われる場合もあることと、対照的である。

3.5 「ウソー」について

中本正智（前掲書P.406）で次のように述べられている。

東京語では相手の話を聞いて対応するのに、ひところは「本当？」といったが、最近では「嘘！」にかわった。「嘘」が相手の話に対する感嘆詞に使われている。

確かに、上記の変化がおこっていることを学生達の報告で立証できる。ある学生は、親から「ウソー」と言うのは、いかにも相手を疑っているような感じがするから、どうせなら、確かめる意味で「本当？」と聞きなさいという注意を受けたという体験談を報告している。これはよくあることだと学生達はいう。

「嘘」は、日常語では話し手の真偽判断、つまり、偽と、相手の陳述に判定を下す表現であるが、現代の大学生の語法ではそのような意味はないのである。英語でいえば、“Oh, no!”にあたる驚きを表現する自己表出の言葉である。しかし“Oh, no!”と違い、とりかえしのつかない重大な出来事に対しては、この新人類言葉の「ウソー」は使われないのが普通である。極度に感情移入の度合が少ない場合には使う時もあるが、それでも、伝聞の時の方が使われやすい。

学生達は、この「ウソー」という表現が、それを使わない世代の人々には人を疑っているように聞こえることこそ、自分達にとって、驚きであるという反応を示している。

「ウソー」は、その会話の中に自分が楽しく参加しているんだということを婉曲に示す合図のようなものであると、学生達は自己観察している。例えば、自分にとって無縁であったり、信じられない事であっても、話し相手の熱意をかい、「嘘だ」とか「信じられない」とか「どうでもいい」という代りに、新人類言葉の「ウソー」とか「ホントー」とか「信じられな一い」を使って相手に気持よく話をうながすような配慮をする場合もある。

3.6 「やさしいー」について

新人類言葉の「やさしいー」は、日常語の「優しい」がもつ親切で情が深いというしみじみとした語感あまりなく、軽い感じで使われる。それが本当の優しさであるかどうか分からないが、自分にとって得なことや、うれしい事を人からしてもらえば、その人は、「やさしいー」ことになる。つまり自分に都合がいい時に使う。

また、話し手の照れがあって素直に「ありがとう」と、言えない場合に婉曲に使う。例えば、

A：「Bさん、ノート見せて。」

B：「いいよ。」

A：「やさしいー。」

更に例をあげると、「やさしいー」と相手に先に言って頼み事をする表現がある。この言葉をいって先手を打ってしまえば、大抵の人は断わり切れずにその頼みを聞いてくれる、と見込んで言っているのである。直接的な依頼表現よりも効果的になると思われている。例えば、

「お父さん、バッグ買って。ねえ。お父さん、やさしいー。」

上記の用法は、まさに戦略的機能をおびた婉曲表現であると言えないだろうか。

3.7 「おいしい」について

これは、日常語では一般に飲食物の味がよいことをあらわす表現であり、通常、人間や出来事には使わない。新人類言葉の「おいしい」は、話し手が自分と対象を比較して、対象が自分より条件が良く、うまみのあるものを「棚からボタモチ」式に楽をして得て、良い思いをしていると思う時に使われる。例えば、A、B、C、3人の学生がいたとして、Aがクイズに応募してペアー旅行にあたって友人のBをさそった時、友人のCがBに「おまえ、おいしいなあ」という。

その「おいしい」に関係する物事が話し手にとって興味や関心のない場合は使わない。例えば、アルバイト先で有名な野球選手と話をして、サインまでもらったという話を友人から聞かされても、野球に興味のない場合、「おいしい」とは言わない。

だからこそ、新人類言葉の「おいしい」は、それを得た人に、ほんのすこしのうらやましさをプラス軽いねたみの意味を含んで使われる。

常に基準になっているのは話し手自身である。だから、3百万円拾った人の新聞の記事を読んだ時、「これっておいしいなあー」とか、あるいは「この人おいしい」という学生もいれば、ものすごく信じられないことだから、「おいしい」と言わないという学生もいる。この言葉には「自分にもその可能性がある。代われるものなら代わりたい」という話し手の気持があり、したがって、話し手の対象に対する感情移入の度合いが少なくなるほど、この言葉は使いにくくなる。

あからさまに、日常語の「くやしいほど、うらやましい」と、言うほど深刻に考えていない場合、あるいは、そう言うとうらやましさが露骨にあらわれるので、それを妨ぐ為婉曲にこの軽い新人類言葉の「おいしい」を使って、おしゃれに、話し手の真意をほのめかすのである。例えば、

A：「クイズで、ビデオあたっちゃってさー。」

B：「おいしいなあー。」

4. 結 論

以上の考察によって、本稿は次のように主張する。

現代の大学生は「他人指向型」人間に変化したという説もあるが^(注8)、もし変化があったとしたら、本来「内部指向型」の現代の大学生が、理由があって「他人指向型」人間を演戲しているのであろう。彼等のパフォーマンスを見て、「他人指向型」に変化したと読むのは早計ではないだろうか。

確かに、現代の大学生は彼等の帰属集団から、アウトサイダーになること（つまり、友人をすべて失うこと）に対し、恐怖感を抱いている。だからといって、現代の大学生が本質的に「他人指向型」に変化したとは思えない。なぜなら、現代は自己中心主義の時代とも言えるからである。だからこそ、現代の大学生は「他人指向型」人間を演じ、婉曲表現を使うのである。

このように、彼等は、「和の原則」（リースマンによって「他人志向型」と名づけられた同調の様式）^(注9)を生活の知恵として尊重することに特に意識的である。

過去の時代における大学生が満身創痍となって、しかも青年期をすぎて、やっとマスターするこの「和の原則」の尊重に、現代の大学生はすでに意識的であるという現象には感嘆の念を禁じえない。また反面、それは傷ましい気もするが、これが現代の大学生の特徴である。

彼等の言葉遊びが、外見とは異なり、「気配りの精神」（つまり、自分が本当はもろく、傷つきやすい人間であることを、それぞれが自覚しているからこそ、相手の気持を考えていないようで、その実、相手を傷つけないように、再三注意を払い選んでいく配慮）に満ち満ちた婉曲表現である。

一般に新人類言葉は、あまり意味のない曖昧な言葉とされているが、その曖昧さをむしろ武器として、現代の大学生は自分の意志を角をたてずに婉曲に相手に伝えるのである。

本稿でいうこの曖昧さとは、英語でいえば、ambiguous（多義的）であり、社会一般にうけとられているのは vague（漠然とした）の意味である。

話し相手も、この曖昧さゆえに角をたてず自分なりに、相手の言葉を受けとることが出来る。

会話の場面、状況、話し手、聞き手などの諸要因に影響されて生じるその表現の多義性ゆえに、言語使用者はその場にあう意味を選んで解釈できるという自由があり、

若者達が、相手に決めつけられるという彼等のもっとも嫌う事態を婉曲に回避できる。

よって、現代の大学生は、言葉遊びで創り上げた彼等の社交の場を壊さずに、うまく、かつオシャレに付合うことが出来るのである。

(完)

／参考文献一覧／

嵐山光三郎編1987『現代都会語事典』講談社

池上嘉彦編1985『意味論・文体論』大修館書店

岡堂哲雄編1982『社会心理用語事典』至文堂

国広哲弥・中本正智1984『東京語のゆれ調査報告』文部省特定研究「言語の標準化」総括班

寺谷弘壬1984『若者をどう読むか——ヤング・メタトレンドをつかむ』太陽企画出版

中本正智1981『図説琉球語辞典』力富書房

中野収1985『まるで異星人』有斐閣

丸田忠雄1976「再帰代名詞の出没」『英語青年』vol. CXII—No. 9 研究社

村上泰子1985 'On "THERE - INSERTION" and "Empathy"' 常葉学園大学紀要

山根一真1986『変体少女文字の研究』講談社

吉本隆明1968『共同幻想論』河出書房新社

別役実1987『ベケットと「いじめ」』岩波書店

Henriot, J. 1969 Le Jeu Paris, Presses Universitaires de France (佐藤信夫訳1986『遊び』白水社)

Guiraud, P. 1976 Les jeux de mots, Presses Universitaires de France (中村栄子訳1979『言葉遊び』白水社)

Leech, N. 1983 Principles of Pragmatics, Longman (池上嘉彦・河上誓作訳1987『語用論』紀伊國屋書店)

注

(注1) 中本正智氏(1988年10月、私信)の御教示による。

(注2) 中本正智(1981年、P.452)参照。

(注3) 岡堂(1982年、P.309)参照。

(注4) 別役(1987年、P.19-20)参照。

(注5) 岡堂 (1982年、P.320) 参照。

(注6) 寺谷 (1984年、P.143) 参照。

(注7) アンリオ、J. (佐藤訳1986年、P.106-107) 『遊び』参照。

(注8) 寺谷 (1984年、P.24-28) 参照。

(注9) 岡堂 (1982年、P.347) 参照。

謝辞

まず最初に、筆者に執筆の機会を与えられ、貴重な時間をさいて内容についても有益なアドバイスを戴いた中本正智先生に、ふかく感謝のこころをあらわしたい。独創的な秀れた学者の多くは豊かな遊びの精神の持主であると、よく昔から言われている。本稿が、その学者のおひとりであられる方が編集される権威ある雑誌に掲載されることは、身にあまる光栄であります。共に研究を続けてきた学生ともども、厚くお礼申し上げます。

次に、現代の大学生を代表して、多くの実例を提供し、活発な討論をして下さったすべての学生の方がたのお名前をあげるわけにはいかないのが残念である。当研究に、もしも新しい発見があったとしたら、それは彼等の協力のたまものである。なかでも労を惜まずさまざまな協力をし、重荷をわかちあって下さった前田英作、奥山由美子、猪股志津子、仲田有香子、西川純哉、安藤利哉、小川知伸の諸氏に感謝している。特に前田英作、奥山由美子、仲田有香子の諸氏が清書の直前まで協力して下さいましたので何とかこのような形にまとめることが出来たのである。最後に本稿の中で特に下記の学生のデータを参考にさせていただいたことを記しておきたい。

稲垣、平、柳沢、石神、新家、山本(寛)、増村、安本、澤田、昨間、油井、小林(真)、岩永、田村(教)、山本(常)、城内。

(むらかみ やすこ・常葉学園大学専任講師)